Nº 26

3 gerações de heróis que consolidaram o sucesso dos videogames

OS REIS DA DIVERSÃO

- SUPER MARIO WORLD
- Aladdin
- CRASH BANDICOOT
- Alex Kidd in Miracle World

PÔSTER GRÁTIS

LADO A: GRANDES PERSONAGENS

LADO B: 40 SÉRIES DE PLATAFORMA

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

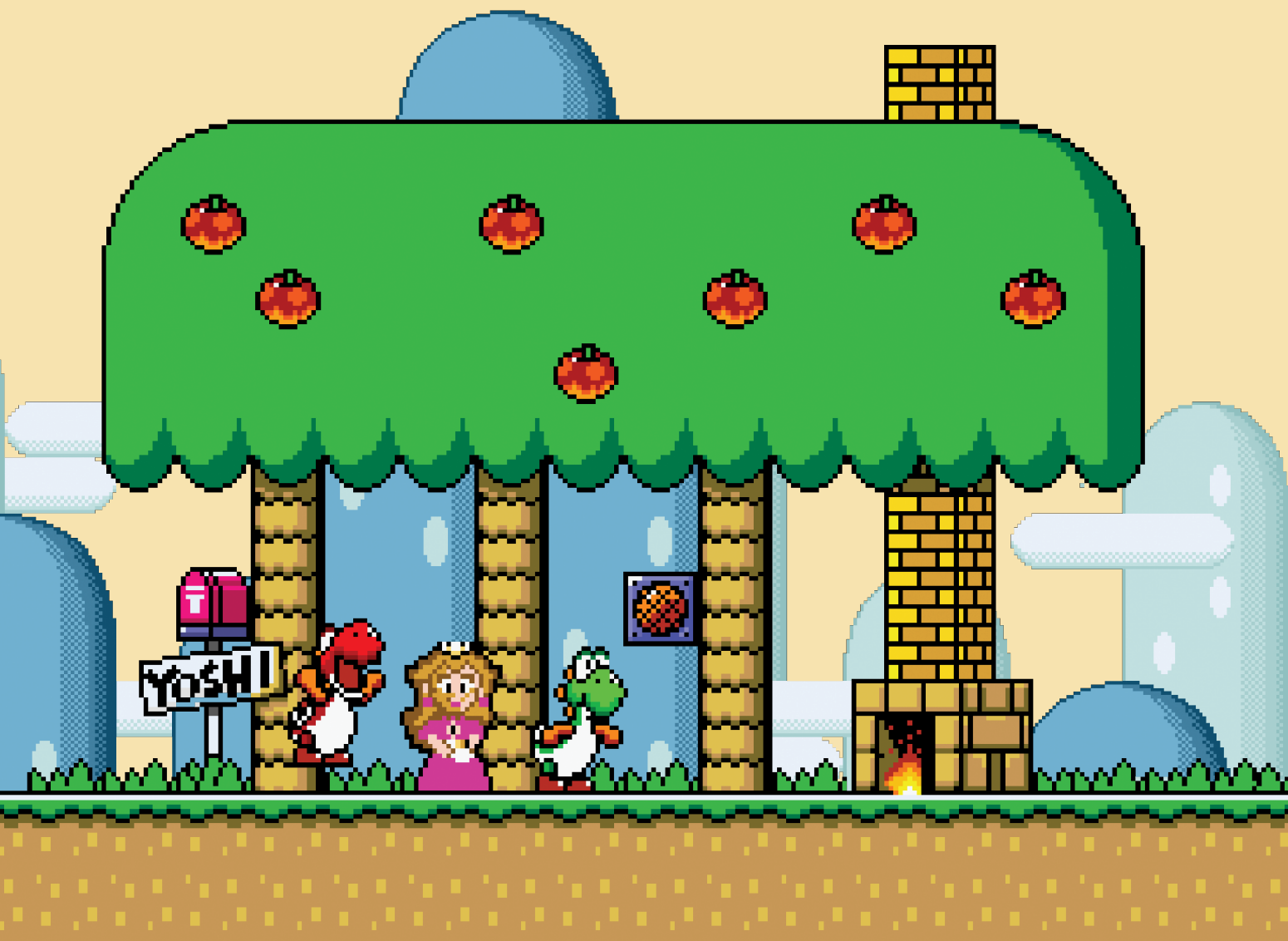
Redação
Editor: Humberto Martinez
Editor de Arte: Marco Souza (projeto gráfico)
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos), Rafael Fernandes e Jonathan Vincent (textos)

Publicidade (publicidade@europanet.com.br)
Diretor: Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe: Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Criação: Daniel Bordoni (11) 3038-5103
Tráfego: Gabriela Saraiva

Comercial
Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Impressão: Prol Gráfica

HORA DA AVENTURA

Os jogos de aventura já foram os grandes responsáveis por vender videogames aos milhões. É o caso de *Super Mario World*, que vinha junto com o Super Nintendo e era bom o suficiente para manter jogadores apaixonados por meses a fio. Também é o caso de *Crash Bandicoot*, que, mesmo sem ser uma franquia de propriedade da Sony, tornou-se o mascote do primeiro PlayStation e estrelou comerciais de TV para divulgar o console. Talvez pelo clima mágico acompanhado por trilhas sonoras alegres e empolgantes, ou até por serem expoentes de uma época em que a maior parte dos jogadores eram muito jovens, os jogos de aventura reinavam supremos. Atualmente, há muito poucos representantes dignos... e os que temos são só novas versões de *Super Mario*, *Sonic* e outros campeões da era de ouro das aventuras de plataforma. Felizmente, o mercado de games é bastante cíclico e alguns gêneros clássicos costumam voltar à moda. Que esta edição seja uma lembrança de como eram bons os jogos de aventura e inspire o público e os produtores a voltar aos tempos dos pulos precisos, mascotes carismáticos e power ups.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Daniela Momozaki – CRB8/7714)

3 gerações de aventuras / Humberto Martinez (organizador)
São Paulo : Editora Europa, 2015 (Old! Gamer)

ISBN: 978-85-7960-292-4

1. Videogame I.Título

CDD 794.8

Índice para o catálogo sistemático
1. Videogame : 794.8

SUPER
MARIO WORLD

A obra-prima de plataforma que inaugurou o SNES e conquistou o mundo

Por Alexei Barros

Para muitos jogadores, *Super Mario World* foi a porta de entrada da geração 16-bit, iniciando uma era de grandes clássicos do Super Nintendo. A aventura de plataforma bidimensional se consagrou pelas inúmeras possibilidades que o jogo permitia, como a estreia do Yoshi e as peripécias aéreas nos voos do Mario. Também é um jogo caracterizado pela quantidade absurda de segredos e mistérios, alguns deles ainda sem solução. Confira como esse título de lançamento do SNES surgiu na mídia e relembre os seus atrativos.

- **Ano:** 1991
- **Publicação:** Nintendo
- **Desenvolvimento:** Nintendo EAD
- **Plataforma de origem:** Super Nintendo
- **Versões:** Game Boy Advance, Nintendo Wii (Virtual Console) e Nintendo Wii U (Virtual Console)

Passado glorioso

Em três anos, a Nintendo reinventou os jogos de plataforma... duas vezes. Embora o gênero já tivesse bons representantes desde o início da década de 80, foi *Super Mario Bros.* (1985) que popularizou o uso do deslocamento lateral nesse tipo de jogo, com gameplay inventivo e músicas que definiram conceitos na produção de trilhas para videogame. A fórmula foi expandida e melhorada em *Super Mario Bros. 3* (1988 no Japão), que trouxe uma quantidade muito maior de power-ups, fases extremamente criativas e o mapa-múndi de cada mundo, que mostrava os diferentes caminhos para chegar ao castelo.

Entre as duas revoluções, a Nintendo ainda lançou, é claro, *Super Mario Bros. 2*, excelente jogo de plataforma que apresenta características que destoam da série, como os quatro personagens com habilidades distintas e a possibilidade de arrancar vegetais do chão. Mas isso se explica com o fato de o jogo ser uma adaptação do título japonês *Yume Koujou: Doki Doki Panic*, que originalmente não tinha relação direta com *Mario*. Essa trilogia foi uma das principais responsáveis pelo enorme sucesso do Famicom no Japão e do NES nos EUA, com dezenas de milhões de cópias vendidas.

Super Mario Bros. 4

As concorrentes NEC e a Sega não estavam dispostas a assistir ao quase monopólio da Nintendo no mercado doméstico e se conformar com isso. Para superar a rival, as empresas colocaram à venda sistemas mais avançados: PC Engine e Mega Drive. O NES não era eterno, e a Nintendo precisava revelar o seu representante da quarta geração de consoles. O anúncio oficial do Super Famicom aconteceu em uma conferência de imprensa em novembro de 1988. A promessa era que haveria quatro jogos disponíveis para o lançamento, incluindo as continuações das duas séries mais famosas da Nintendo: *The Legend of Zelda 3* e *Super Mario Bros. 4*.

Em julho de 1989, ocorreu uma nova demonstração do console 16-bit da Nintendo e vieram à tona as primeiras imagens do jogo, que já se apresentava com o nome *Super Mario World*. A revista japonesa Famicom Tsushin, que cobriu o evento, revelou a tela-título e o mapa-múndi bem diferentes da versão final, assim como o Mario com o power-up de Raccoon de *Super Mario Bros. 3*. Nem sinal do Yoshi ainda. As imagens estavam longe de serem impactantes. "O estandarte do sistema, *Super Mario World*, no entanto, não era tão impressionante graficamente, mas realmente exibia algumas reviravoltas únicas na fórmula original do Super Mario", considera a notícia da Electronic Gaming Monthly #2. Detalhe: nessa época, *Super Mario Bros. 3* nem sequer tinha saído nos Estados Unidos – o que finalmente aconteceu em fevereiro de 1990.

Na Yoshi's House Mario não encontra muita coisa além do recado do dinossauro

Em agosto daquele ano, ocorreu o evento Nintendo Shoshinkai no Japão e, mais uma vez, *Super Mario World* foi demonstrado. O encanador já aparecia com a capa e Yoshi enfim pôde ser visto. A revista Nintendo Power #16, de setembro de 1990, destacou a possibilidade de Mario montar no dinossauro, mas avisou que o próximo *Zelda* só chegaria no ano seguinte – de fato, *The Legend of Zelda: A Link to the Past* saiu em 1991 no Japão e 1992 nos EUA (leia o artigo sobre o jogo na **OLD!Gamer #13**).

A Nintendo cumpriu a promessa de colocar à venda *Super Mario World* no dia em que o Super Famicom aportou no Japão, em 21 de novembro de 1990, juntamente com *F-Zero*. Para os nipônicos, era uma novidade poder jogar um *Super Mario* no lançamento de um console, já que *Super Mario Bros.* havia sido lançado dois após a estreia do Famicom. Somente com o NES nos EUA é que se convencionou ter um jogo inédito do Mario junto com um novo sistema da Nintendo, uma tradição que foi estendida ao Nintendo 64, com *Super Mario 64*, mas que acabou com o GameCube e Wii, e foi retomada com o Wii U e *New Super Mario Bros. U*.

Enquanto isso, nos EUA, restava aguardar pelo lançamento ocidental. A EGM também não se impressionou tanto com a versão final, embora reconhecesse que o jogo aproveitava muito bem os recursos do SNES. "Como os jogos anteriores do Super Mario, *SMB4* não estabelece novos padrões para detalhes gráficos e resolução, mas utiliza muitos dos novos atrativos do hardware do Super Famicom. Um dos novos truques é a criação de múltiplas camadas de gráficos. Além disso, o jogo agora possui uma progressão mais suave. A imagem pode fechar de uma visão mais ampla do mundo para um close da área em que Mario está e então seguir para o jogo de fato – tudo com o efeito de escala que anteriormente apenas os arcades podiam fazer", comenta o preview da edição #16. "Contendo um cartucho de 4

As primeiras imagens de *Super Mario World* mostram o Banzai Bill ainda sem a bocarra, uma tela-título diferente e um mapa-múndi não aproveitado (Reprodução/EGM #16 e Famicom Tsushin, chrismcovell.com)

A versão japonesa de *Super Mario World* mantém a numeração iniciada no NES, incluindo a inscrição *Super Mario Bros. 4*

Mega de memória, *SMB4* mostra todos os excelentes atrativos, ao mesmo tempo em que proporciona a mais longa, mais difícil e mais realística aventura de Mario e Luigi." Já para a GamePro #20, foi o áudio que impressionou. "Esse *Mario* conta com personagens grandes, fundos com múltiplas camadas e música e áudio incríveis. Ficamos completamente estarrecidos com os efeitos de eco quando Mario está em uma caverna e os gráficos transparentes na casa mal-assombrada", revela a revista norte-americana.

A espera por *Super Mario World* nos EUA acabou enfim em 23 de agosto de 1991, mesmo dia da chegada às lojas do Super Nintendo, a versão ocidental do Super Famicom. A compra do bundle Super NES Super Set garantia, além do console e do jogo, mais dois controles. Na Europa, o jogo saiu em abril de 1992 e, no Brasil, o lançamento oficial aconteceu em agosto de 1993, como parte da primeira leva de cartuchos da Playtronic, associação entre Estrela e Gradiente que representou a Nintendo no País. Muito antes disso *Super Mario World* já era abordado em revistas como a Ação Games e VideoGame, e até na marcante reportagem "A Febre do Videogame" do programa Globo Repórter da TV Globo, mostrando o jogo meses antes do lançamento americano, em uma época em que ver vídeos de jogos era um acontecimento digno de gravar o programa no videocassete e assistir de novo.

Com tudo isso, conseguiria então *Super Mario World* suportar o peso da tradição e do legado dos predecessores e alçar voo nos 16-bit? Poderia o produtor Shigeru Miyamoto e o diretor Takashi Tezuka provocarem uma nova revolução nos jogos de plataforma?

O fantástico mundo de Mario

A premissa de *Super Mario World* é apresentada da forma mais crua possível, com uma caixa preta de texto falando que Mario estava na Dinosaur Land e que a Princesa Toadstool (posteriormente conhecida como Peach) foi mais uma vez raptada por Bowser.

O primeiro lugar que Mario pode ir é a Yoshi's House, mas o dinossauro não está lá. Se o encanador bater a cabeça no Message Block, é possível ler uma mensagem do Yoshi avisando que ele foi resgatar os amigos capturados por Bowser. Esses blocos servem como minitutoriais para explicar as mecânicas ao longo do jogo – embora não seja fundamental ler os textos, considerando o quão intuitivos são os controles.

Assim como em *Super Mario Bros. 3*, cada mundo do jogo é representado por um mapa-múndi que mostra o caminho dos estágios até o castelo. A primeira diferença para o predecessor é que os mundos estão interligados em um mesmo mapa, formando um arquipélago. Isso permite que o jogador volte, a qualquer momento, para mundos já completados, com a vantagem de poder sair das fases terminadas quando quiser (apertando Start e Select ao mesmo tempo). O percurso até o castelo também não é linear e logo de cara o jogador se depara com uma bifurcação, com uma fase à esquerda e a outra à direita. Passando pelo estágio da esquerda, Mario chega até a Yellow Switch Palace. Pisando no botão, os pontilhados amarelos espalhados pelas fases ao longo do jogo passam a virar blocos amarelos de exclamação que dão cogumelos para o herói. Esse processo se repete para ativar os blocos verdes, vermelhos e azuis em pontos estratégicos.

Voltando à fase do caminho da direita, Mario pode bater em um dos blocos, liberando um ovo que se quebra e revela o Yoshi. O dinossauro conta que Bowser o aprisionou nesse ovo enquanto ele tentava salvar seus amigos. A simples presença do Yoshi garante um novo dinamismo ao gameplay. Montado nele, Mario comanda a alimentação do dinossauro, que estende sua língua para comer sem mastigar frutas em arbustos e outros inimigos menores. Dependendo do caso, como os cascos, Yoshi segura o item na boca, mas pode cuspi-lo se o jogador assim determinar. Depois de algum tempo, a fome fala mais alto e Yoshi acaba engolindo o objeto. Mario e Yoshi têm uma ligação tão forte que qualquer power-up que o dinossauro deglutir a habilidade é transferida para o encanador. Se for atingido por um ataque inimigo, Mario desmonta do dino, que fica

Os fundos dos cenários são muito mais elaborados do que nas iterações para NES

Subir na grade é uma das novidades de *Super Mario World*

A porta vermelha gigante indica a passagem para a sala do chefe

assustado e corre alucinadamente, podendo até cair em um buraco. No momento de desespero do dinossauro ainda é possível tentar montar nele para acalmar os ânimos. Mas, em algumas situações, é válido até mesmo sacrificá-lo, como, por exemplo, se Mario estiver à beira de um abismo: ao desmontar dele, o encanador ganha um impulso que permite alçar a plataforma ao custo da vida do linguarudo.

Para o alto e avante

Também há novidades com Mario a pé. Graças ao aumento da quantidade de botões, Mario tem um novo movimento: o pulo giratório. Ainda que ele não alcance a mesma altura do salto convencional, esse ataque quebra os rotating blocks (blocos amarelos) de cima para baixo e pulveriza os cascos dos Koopas. Nos predecessores, após um ataque normal, a tartaruga entrava no casco e, depois de um tempo, voltava a andar; em *Super Mario World*, as tartarugas são expelidas dos cascos e eventualmente tentam entrar neles de novo. *Super Mario Bros. 3* permitia agarrar os cascos, só que ele sempre eram jogados para os lados. Aqui é possível chutá-los para cima, o que permite bater em blocos no alto, normalmente inacessíveis.

Outros itens que eram fixos nos jogos anteriores agora podem ser segurados, como o P Switch (de *Super Mario Bros. 3*); a Jumping Board (do primeiro jogo), que funciona como um trampolim; e o grab block (bloco roxo), que se despedaça com o tempo ou se espatifa ao bater no cenário. Segurar um objeto facilita o controle do herói debaixo d'água, dispensando a necessidade de apertar seguidamente o B para que ele nade, já que não há um power-up específico para essa situação, como a saudosa Frog Suit de *Super Mario Bros. 3*.

Em *Super Mario Bros.* e *Super Mario Bros. 3*, era obrigatório pegar um Super Mushroom (supercogumelo) para pegar a Fire Flower (flor de fogo). Se o herói batesse em um bloco para liberar a Fire Flower e voltasse a ficar pequeno antes de pegá-la, esse poder funcionava como um cogumelo normal, independentemente da habilidade coletada. Em *Super Mario World*, não é necessário seguir essa ordem, sendo possível virar o Fire Mario com uma Fire Flower mesmo com ele pequeno. Para compensar a exclusão do inventário repleto de itens que o encanador acessava no mapa-múndi de *Super Mario Bros. 3*, dá para armazenar um power-up reserva no topo da tela, que é instantaneamente liberado para Mario coletar quando ele levar uma bordoada ou é acionado com o Select. Entre os itens coletáveis, cada fase conta com cinco Dragon Coins,

MARIO COM TOQUE DO DRAGÃO

Poucos meses após o lançamento do jogo no Japão, em fevereiro de 1991, *Super Mario World* recebeu uma homenagem musical bastante inesperada considerando os nomes envolvidos. Em entrevista para a Famitsu noticiada pelo blog Andriasang, Koji Kondo revelou que pediu a Koichi Sugiyama, conceituado compositor da série de RPG *Dragon Quest*, que produzisse um álbum com músicas arranjadas de *Mario*. Sugiyama sugeriu a Kondo o nome de Sadao Watanabe, um dos mais renomados saxofonistas do Japão. Kondo ficou bastante satisfeito com o resultado, a ponto de chamar o álbum com dois CDs publicado pela Warner-Pioneer de "tesouro". E não é por menos: o primeiro disco contém 11 faixas com arranjos em estilo jazz fusion do tecladista Soichi Noriki, que participou da performance, assim como o próprio Watanabe e o guitarrista Jun Kajiwara, que se notabilizaria pelos CDs com arranjos da SNK. Apesar do nome do álbum, há releituras de *Super Mario Bros. 3* e do jogo original, como o tema principal "Super Mario Bros." em versão imbatível que honra a inspiração latina da composição. Uma das melhores faixas é de *Super Mario World*: "Mario! Stay Alert!", um medley com os temas dos ambientes subterrâneos, da casa mal-assombrada e do castelo.

O segundo disco possui as composições originais de todos os jogos da série *Super Mario* lançados para consoles até aquela data, com exceção de *Super Mario Bros. 2*. Também existe uma versão do álbum em duas fitas K7, que é mais rara.

O álbum *Super Mario World* teve Sadao Watanabe como produtor de som e Koichi Sugiyama como produtor geral (Reprodução/encarte de *Super Mario World*)

moedas maiores com a cara do Yoshi. Se todas forem coletadas, Mario ganha uma vida. Como o jogo não usa nenhum recurso que marque em qual estágio o jogador completou as cinco Dragon Coins, não há incentivo além da vida para voltar a fases já finalizadas apenas para completar todos os itens colecionáveis do jogo.

Logo na primeira fase do segundo mundo o herói pode se deparar com uma frota de Super Koopas, tartarugas que usam capas e voam. Pulando em cima do Super Koopa com a capa que pisca, aparece pela primeira vez no jogo a Cape Feather (pena da capa). *Super Mario Bros. 3* já concedia ao encanador a habilidade de subir aos céus com os poderes de Racoon e Tanooki quando ele corria e atingia o máximo da velocidade indicada pelo medidor de Power (o 'P'). Porém, o tempo de voo era limitado e, assim que a barra diminuía, Mario começava a cair. A única exceção era o P-Wing, item que garantia um voo sem restrições ao herói, mas a habilidade se perdia ao término da fase.

A capa de *Super Mario World* serve como uma espécie de evolução do Racoon e também conta com um ataque terrestre equivalente à rabada, que permite usá-la para bater em inimigos próximos com o botão Y. Na hora de voar, nada do medidor de Power. Mario precisa correr no chão – ou na lateral de uma superfície, caso ele passe por um bloco triangular vermelho – para levantar voo, mas a novidade é a possibilidade de se manter no ar: o encanador segura as pontas da capa como uma espécie de paraquedas. Continuar voando depende apenas da habilidade do jogador em compensar no direcional quando Mario começar a cair. Isso abre novas possibilidades de exploração da parte superior dos cenários, muitas vezes com plataformas de nuvens, além de permitir concluir as fases pelo alto, sem passar por perigos. Mario realmente não tem medo de altura e pode aumentar a velocidade da queda para causar um estrondo no chão, capaz de matar os inimigos que estiverem por perto. Tudo funciona muito bem, e é prazeroso explorar os ares voando com a capa. Há até uma área específica na primeira fase do segundo mundo para testar as suas habilidades de voo sem nenhum inimigo e repleta de moedas, acessada por um cano. Em situações específicas há o Power Balloon, que faz com que ele fique inflado e voe pelo cenário até o efeito do power-up passar. A Super Star, claro, também está presente para dar invencibilidade temporária ao protagonista – pena que ele não dê o salto mortal como em *Super Mario Bros.3*. E só... Comparado com o predecessor do NES, há uma quantidade muito menor de power-ups. Mas o que falta de power-ups, *Super Mario World* compensa com a abundância de segredos.

Diferentemente das fases anteriores, o primeiro estágio do segundo mundo é representado no mapa por um ponto vermelho e não amarelo. Essa cor indica que o estágio em questão possui uma saída secreta. As fases convencionais costumam contar com

Há uma grande variedade de Chargin' Chucks: eles podem arremessar bolas de beisebol, bater palmas, desenterrar rochas do chão e por aí vai

Essas duas áreas garantem vidas extras, mas o jogo oferece maneiras ainda mais rápidas de acumular vidas

o chamado Midway Gate, que serve como um checkpoint no meio das fases se Mario cortar a fita, e terminam com o Giant Gate, cuja fita da linha de chegada muda de altura constantemente. Quanto mais alto o encanador cortar a fita, maior é o número de Gold Stars – quando esse número chega a uma centena, o herói tem o direito de participar de um minigame bônus para bater em blocos e tentar formar linhas com as mesmas figuras para ganhar vidas extras. “Na época, a roleta era a melhor forma de mostrar a alta capacidade do Super Famicom, mas uma hora decidi parar com os minigames”, diz Miyamoto em bate-papo da série Iwata Asks sobre os 25 anos de *Super Mario Bros.* “Devíamos parar de depender de minigames. Ficava dizendo que em vez de fazer os jogos divertidos colocando um monte de minigames, devíamos deixar o jogo principal mais interessante.” Isso explica por que o mapa-múndi é menos movimentado do que em *Super Mario Bros. 3*. O jogo da memória, o minigame para formar a imagem, a Toad’s House e os confrontos com os Hammer Brothers do antecessor – tudo isso foi limado em *Super Mario World*.

No caso, as fases com ponto vermelho possuem, além disso, uma saída geralmente acessada por uma chave que precisa ser colocada em uma fechadura – se Mario estiver com o Yoshi, o dinossauro pode guardar a chave na boca e entrar no buraco. Na maioria das vezes, a chave fica bem próxima da fechadura, sem grandes segredos. Não é nada que chegue perto da dificuldade de levar a chave até as portas com fechadura de *Super Mario Bros. 2*, precisando percorrer longas áreas do cenário com a perseguição incansável da máscara Phanto.

Asas da imaginação

Aproveitando as novas possibilidades do SNES, a equipe de desenvolvimento deu asas à imaginação para criar fases de diversos tipos, com blocos que surgem com asas, canos que aumentam e se retraem, superfícies na diagonal (que podem, como em *Super Mario Bros. 3*, ser usadas para o encanador deslizar e matar quem

Como em *Super Mario Bros. 3*, o jogo possui fases com rolagem automática

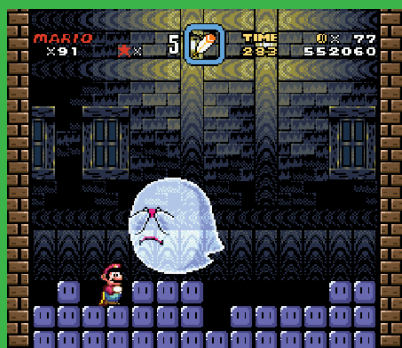
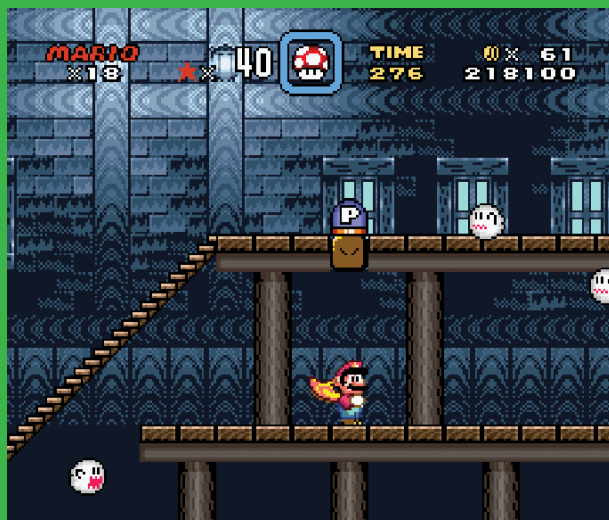
Depois de ser coadjuvante em *Super Mario World*, Yoshi estrelou diversos jogos

A ESTREIA DO LINGUARUDO

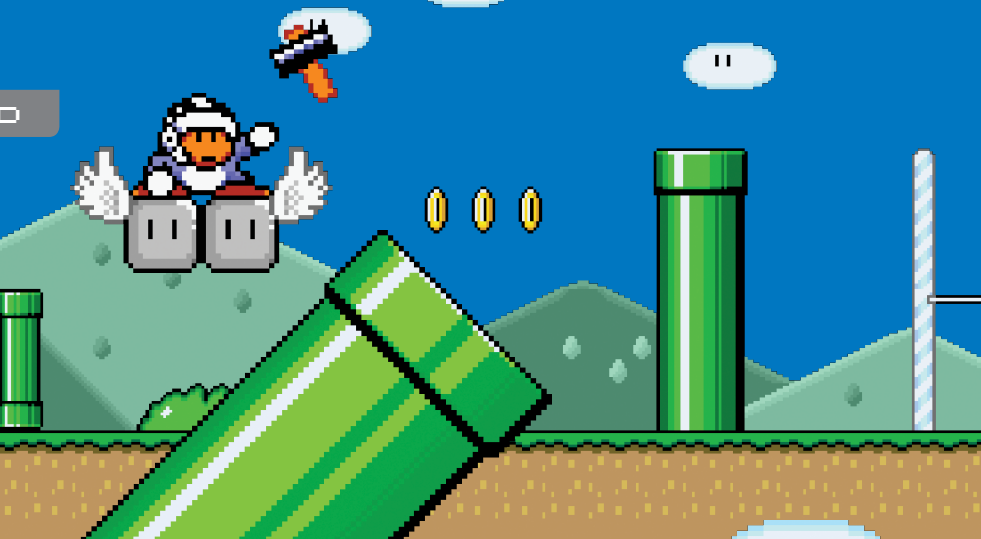
Super Mario World marcou o debute de Yoshi, cujo nome verdadeiro, revelado no *Nintendo Style Guide*, é T. Yoshisaur Munchakoopas. Se dependesse de Shigeru Miyamoto, o personagem já teria aparecido antes na série. “Queríamos que Mario montasse em um dinossauro desde que terminamos o *Super Mario Bros.* original, mas era impossível tecnicamente. Finalmente pudemos tirar o Yoshi das mesas de rascunhos com o Super NES”, conta Miyamoto no *Mario Mania Player’s Guide*. Impossível? Não exatamente. *Adventure Island II*, lançado em 1991 para NES, já havia provado que isso era possível. Nele, o personagem Master Higgins pode montar em quatro dinossauros diferentes ao longo da aventura.

estiver no caminho), plataformas que seguem trilhos e até cordas em que Mario precisa usar para se segurar. Explorar é uma regra, especialmente para procurar as áreas em que Mario tem de bater em três blocos e ir subindo de andar em busca de vidas extras.

No segundo mundo, enquanto Yoshi espera na porta, Mario eventualmente pode entrar em uma das casas mal-assombradas que fogem do habitual por fazerem o jogador pensar nas alternativas para encontrar a saída, que muitas vezes pode estar em uma porta azul revelada por um P Switch. Os fantasmas Boo, que estrearam em *Super Mario Bros. 3*, aparecem aos montes, às vezes formando círculos giratórios. Apresentando um excelente efeito de ambiente mal iluminado, esses locais também contam com os Big Boos, o fantasmões, os Eeeries, dinossauros fantasmas que percorrem o cenário rapidamente, além das Big Bubbles, bolhas verdes gigantes que vagam pelo estágio.

Outro local com fantasmas é a Sunken Ghost Ship, uma Airship naufragada – em uma nostálgica referência a *Super Mario Bros. 3* –, com direito até a fase terminando com uma Magic Ball, que aparecia quando o chefe Boom Boom era derrotado no predecessor. Yoshi também fica de fora das fortalezas e dos castelos. As fortalezas são edificações intermediárias que Mario deve superar em alguns mundos e terminam em um combate com quatro Reznors, tricerátopos que cospem fogo em plataformas giratórias. Assim que dois deles são derrotados, o chão começa a se desfazer, e o encanador precisa subir nessas plataformas.

As casas mal-assombradas estrearam em *Super Mario World*: encontrar a saída é como escapar de um labirinto

O MISTÉRIO DOS PONTOS GRANDES

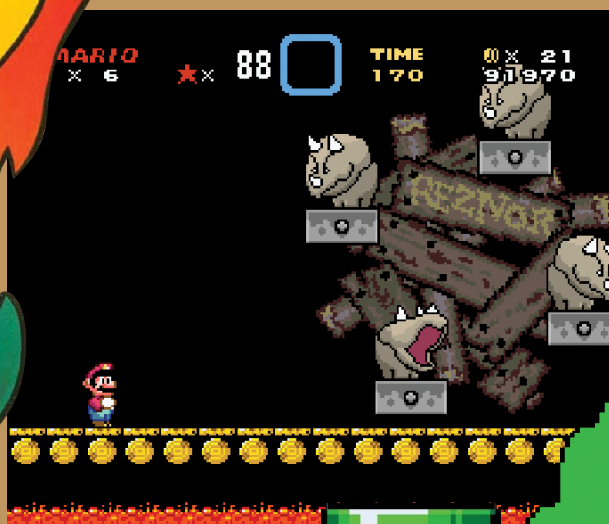
É fato que as fases representadas por pontos vermelhos de *Super Mario World* têm uma saída alternativa, ao passo que os estágios com pontos amarelos acabam da maneira convencional. Mas três fases do jogo (Vanilla Dome 1, Forest of Illusion 1 e Valley of Bowser 2) aparecem no mapa com pontos vermelhos grandes, maiores do que os normais. Mais estranho é a Vanilla Dome 3, a única do jogo com um ponto amarelo grande. Qual a explicação disso? Os fãs já pensaram em diversas possibilidades, mas nenhuma delas convence. Estamos na espera da resolução desse enigma.

Repletos de pedras Thwomps e Dry Bones como em *Super Mario Bros. 3*, os castelos reservam as batalhas com os sete Koopalings que Mario venceu nas Airships do antecessor. É um pouco decepcionante ver a mecânica das lutas se repetir ao longo do jogo, apenas com uma dose maior de desafios. Os confrontos com Iggy Koopa (primeiro) e Larry Koopa (sétimo) acontecem em uma plataforma que boia na lava, mudando a inclinação; Morton Koopa Jr. (segundo) e Roy Koopa (quinto) tentam pular em cima do Mario enquanto as paredes tornam o recinto cada vez mais apertado; Lemmy Koopa (terceiro) e Wendy O. Koopa (sexto) saem de vários canos diferentes; e somente o Ludwig Von Koopa (quarto) conta com um padrão exclusivo de ataques entre os Koopalings, cuspindo fogo e girando seu casco pelo chão. Alguns desses embates exploram efeitos de Mode 7, aumentando e diminuindo os sprites. Ao menos, a batalha final com o Bowser é diferente de tudo e coloca à prova a habilidade de chutar inimigos para o alto. As informações a respeito da quantidade de vidas e do limite de tempo (que é infinito nesse combate) até saem da tela, exibindo apenas o power-up reserva.

O citado Big Boo geralmente é um inimigo normal, mas em uma saída da Donut Secret House que fica no segundo mundo, ele aparece como um chefe. Ao derrotá-lo, surge a primeira estrela no mapa que leva ao mundo secreto Star World, com cinco fases e atalhos que levam para estrelas que funcionam como portais para outras partes do mundo.

Somente nesse local há os ovos em que nasce o Baby Yoshi nas cores vermelho, azul ou amarelo. Ao pegar um desses pequenos dinossauros, basta segurá-los e fazer com que eles comam cinco inimigos para que cresçam e recebam diferentes habilidades de acordo com a cor. O Yoshi verde cospe fogo com um casco vermelho na boca, ganha asas e pode voar com um casco azul e treme o chão com o amarelo. No caso dos Yoshis de outras cores, eles obtêm a habilidade correspondente à coloração do casco e de sua própria cor. Sendo assim, se um Yoshi vermelho coletar um casco azul, ele pode voar e cuspir as bolas de fogo, por exemplo. Em algumas fases, porém, ao encontrar as Yoshi's Wings, Mario segue para uma parte bônus em que o dinossauro fica azul, ganha asas e voa até o fim do estágio, sem depender do casco. Depois disso, seja qual for a cor do animal antes de pegar o item, ele mantém a cor azul.

Super Mario World é um jogo tão cheio de segredos que há um mundo secreto dentro de outro mundo secreto. No alto da fase Star World 5 na Star Road, uma saída leva ao mundo Special, que apresenta, mesmo na versão americana, o símbolo do Super Famicom nas cores amarelo, vermelho, azul e vermelho (o emblema também foi adotado na Europa). Os oito estágios desse mundo secreto primam pelo elevado nível de dificuldade – na segunda fase, a insana Turbular, o chão praticamente não existe. O prêmio por concluir o Special não é dos mais

Felizmente, Mario não se machuca se passar no espaço das correntes

Os Dino-Torches são pequenos, mas cospem uma longa baforada flamejante

PROIBIDA A ENTRADA

Yoshi oferece uma grande ajuda durante a aventura... até Mario querer entrar em uma casa mal-assombrada, fortaleza ou castelo: o dinossauro não entra no recinto e espera na porta, enquanto o encanador se vira sozinho. Seria medo de fantasma? De fato, o desenho animado de *Super Mario World* chegou a explorar essa fobia do Yoshi no episódio Ghosts 'R' Us. Mas esse argumento cai por terra na fase Sunken Ghost Ship, que tem os Boos e pode ser jogada com o Yoshi. Além disso, não aparecem fantasmas nos castelos de *Super Mario World*. Mais um dos mistérios do jogo ainda sem explicação...

A lava que antes só aparecia nos castelos também está presente em algumas fases dentro de cavernas

O morcego Swooper só oferece perigo em bando nas cavernas

interessantes. Além da mensagem escrita em moedas "You are a super player!!" ("Você é um jogador superespecial!!") na oitava fase, Funky, ao finalizar o mundo Special as cores do mapa e dos cenários se modificam e os inimigos mudam de aparência, como os Koopa Troopas, que viram Mask Koopas, apresentando um aspecto bizarro que lembra as feições do Mario. Enquanto *Super Mario Bros. 3* exigia que o jogador terminasse o jogo de uma vez, a bateria do cartucho de *Super Mario World* permite salvar o progresso em locais específicos – após concluir as fortalezas e os castelos, por exemplo –, atenuando a dificuldade. A aventura tem várias formas possíveis de obter 99 vidas e escolher a mais prática e rápida vai da escolha de cada um, mas não importa o quanto for acumulado e quais power-ups forem coletados: ao carregar o jogo, sempre Mario voltará pequeno e com cinco vidas. Como de costume na série, o jogo conta com multiplayer alternado, com o segundo jogador no controle do Luigi. A novidade é a possibilidade de transferir vidas do Mario para o irmão e vice-versa.

No geral, *Super Mario World* apresenta uma diversidade de inimigos que beira o absurdo, aproveitando os já conhecidos e acrescentando novos oponentes que se tornaram bastante icônicos, como Wiggler, a lagarta que fica furiosa quando atacada; as toupeiras Monty Moles, que brotam do cenário nos lugares mais inesperados; o Magikoopa que usa seu cetro para transformar blocos em tartarugas; e o Chargin' Chuck, jogadores de futebol americano que aparecem de diferentes formas, até mesmo jogando bolas de beisebol. Qual a explicação para isso? "Na época, uma das coisas que estávamos tentando fazer era dar variedade. Então tomamos a decisão que parecia meio estranha, mas seguimos com ela e colocamos esses caras arremessando bolas de beisebol", diz Takashi Tezuka em entrevista para a revista Game Informer #234.

Reznor é conhecido como Buibui na versão original japonesa

We Are the World

Koji Kondo é um compositor reconhecido não somente pela genialidade de suas composições, mas também por compreender plenamente o que representa os jogos do Mario e qual é a melhor forma de musicalizar as aventuras. *Super Mario World* deu continuidade a esse legado. "Sempre incorporei ideias interativas desde o primeiro *Super Mario Bros.* Nesse jogo, quando o seu limite de tempo fica menor que 100, a música acelera. Ou em *Super Mario World*, quando Mario sobe no Yoshi, a percussão é adicionada à faixa. Música com interatividade é algo que sempre gostei de fazer", diz Kondo ao 1up. Com exceção de *Super Mario Bros. 2*, os jogos da série no NES não têm música na

tela-título, mas *Super Mario World* conta com uma faixa na abertura, que serviu para exibir um pouco da capacidade do chip de som S-SMP da Sony que equipa o SNES. “Estava exultante por poder fazer oito sons de uma vez. Para mostrar aos jogadores o quão fantástico o áudio do Super Famicom era, decidi usar um monte de instrumentos de uma vez, utilizando um após o outro na música da tela-título”, revela o compositor em bate-papo da série Iwata Asks sobre a coletânea *Super Mario All-Stars* para Wii.

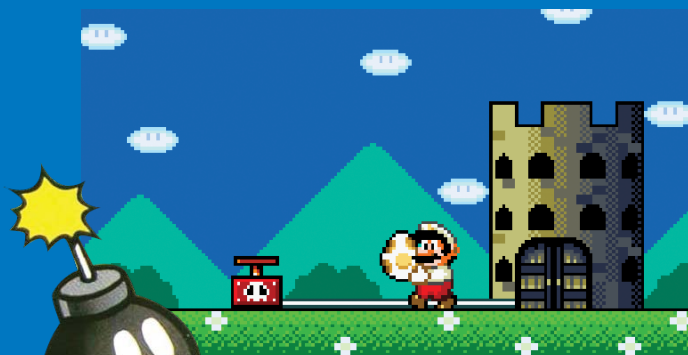
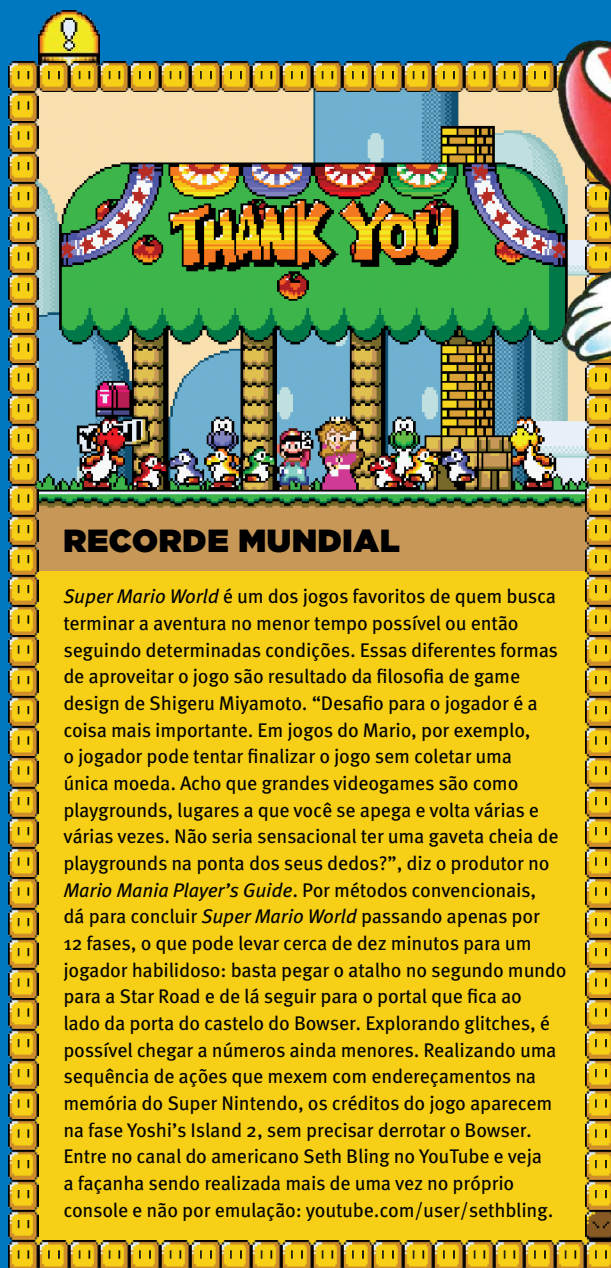
As possibilidades que o console permitia levaram Kondo a pensar exatamente quais as características definem a música de videogame e o que ele poderia fazer de diferente. “O som eletrônico tinha se estabelecido em um mundo à parte de outras músicas, e eu mesmo havia pensado nisso como game music, mas, com o Super Famicom, pude utilizar todos os tipos de instrumentos e fazer todos os tipos de música, então comecei a ficar preocupado sobre o que era exatamente a game music”, reflete Kondo. “Enquanto trabalhei em *Super Mario World*, decidi fazer um tipo de música que usasse um conjunto de instrumentos que você não costuma ouvir em qualquer outro lugar.”

Super Mario World segue um padrão de trilha sonora similar ao *Super Mario Bros. 3*, com dois temas para fases abertas, “Overworld” e “Athletic”; “Underworld”, para estágios subterrâneos; e “Underwater”, valsa para ambientes aquáticos. No predecessor, essas quatro músicas eram distintas, mas quem prestar atenção pode reparar em certa semelhança dessas faixas no jogo. “Decidi usar os mesmos temas, como ‘Overworld’ e ‘Underworld’ em diferentes arranjos para o grande número de fases. Pensei que se a música mudasse de cenário para cenário, mas as melodias fossem as mesmas, então elas ficariam na mente dos ouvintes do jogo”, explica Kondo. No caso, a “Undergound” mescla sons tubulares e evoca a melodia da “Overworld”. Com tantas faixas memoráveis, a trilha de *Super Mario World* é uma das obras-primas do compositor, que se destacou no assustador tema da casa mal-assombrada e, especialmente, na música assombrosa dos castelos, ambas incorporando timbres de órgão de tubo para um clima opressivo e cadavérico. Alguns meses após o lançamento do jogo, em setembro de 1991, o tema “Overworld” de *Super Mario World* foi apresentado no espetáculo Orchestral Game Concert em Tóquio, em um arranjo com toques jazzísticos de Nobuo Kurita.

Na edição japonesa do Super Famicom, Yoshi pode comer os Dolphins, assim como em qualquer versão para GBA. Isso não acontece no jogo ocidental do SNES

Após derrotar o chefe de cada mundo, há uma animação cômica que mostra como o castelo foi pulverizado

Mario x Sonic

O jogo foi bastante elogiado pela crítica da época. “*Super Mario World* certamente tem um monte de segredos – muito mais do que as primeiras aventuras do Mario – e é isso que faz o jogo ser tão cativante. Há muito o que explorar: cada vez que você entra em uma fase nova, há algo novo para ver, novos truques para desvendar, novos segredos para descobrir – e novos oponentes para enfrentar”, comenta Steve Jarratt na Total! #4. “Diferentemente dos primeiros jogos, esse possui uma imensa variedade nos

RECORDE MUNDIAL

Super Mario World é um dos jogos favoritos de quem busca terminar a aventura no menor tempo possível ou então seguindo determinadas condições. Essas diferentes formas de aproveitar o jogo são resultado da filosofia de game design de Shigeru Miyamoto. "Desafio para o jogador é a coisa mais importante. Em jogos do Mario, por exemplo, o jogador pode tentar finalizar o jogo sem coletar uma única moeda. Acho que grandes videogames são como playgrounds, lugares a que você se apega e volta várias e várias vezes. Não seria sensacional ter uma gaveta cheia de playgrounds na ponta dos seus dedos?", diz o produtor no *Mario Mania Player's Guide*. Por métodos convencionais, dá para concluir *Super Mario World* passando apenas por 12 fases, o que pode levar cerca de dez minutos para um jogador habilidoso: basta pegar o atalho no segundo mundo para a Star Road e de lá seguir para o portal que fica ao lado da porta do castelo do Bowser. Explorando glitches, é possível chegar a números ainda menores. Realizando uma sequência de ações que mexem com endereçamentos na memória do Super Nintendo, os créditos do jogo aparecem na fase Yoshi's Island 2, sem precisar derrotar o Bowser. Entre no canal do americano Seth Bling no YouTube e veja a façanha sendo realizada mais de uma vez no próprio console e não por emulação: youtube.com/user/sethbling.

As balas de canhão gigantes Banzai Bills estão prontas para acabar com os voos do Mario

O Power Balloon garante voo constante, mas por tempo limitado

inimigos, gráficos, quebra-cabeças, tudo! Uma vez que você descobre algumas das áreas secretas e truques especiais que pode fazer você se dá conta de quanto incrivelmente bom é esse jogo mais recente do Mario. E, somado ao gameplay excelente, você tem áudio e visual soberbos. Os efeitos de rolagem em paralaxe são super-rápidos, a animação é belíssima e os chefes são brilhantemente representados."

Por motivos óbvios, era natural que jogo fosse comparado com as aventuras do NES. Mas apenas um mês após o lançamento americano de *Super Mario World* houve um título da empresa concorrente que estava disposto a superar o Mario, criar um novo mascote e estabelecer uma nova franquia. Um certo... *Sonic the Hedgehog*. Para a Total!, não houve dúvida quem se saía melhor. "O que temos aqui é um cartucho brilhante que faz o ruinzinho *Sonic the Hedgehog* parecer um jogo de tabuleiro", revela a revista, com a ressalva de que é uma publicação voltada para jogos da Nintendo. Mas a revista SuperPlay também era dedicada

Por conta da habilidade de voar, o Yoshi azul é o mais útil

à Nintendo e fez uma análise mais equilibrada. "Como a maioria dos jogos do Mario, as primeiras impressões de *Super Mario World* podem ser ilusionariamente mornas. Perto de *Sonic*, tudo parece muito básico, com poucas cores, estilo visual chapado e primitivo e gráficos repetitivos", comenta Jason Brookes na análise publicada na edição #2. "Observando o manual, no entanto, você começa a perceber o quão versátil o jogo é – apenas a Nintendo parece aliar a acessibilidade 'pegue e jogue' com uma variedade incrível de uma mecânica profunda que os jogadores descobrem à medida que avançam no jogo. Embora os verdadeiros amantes do Mario tendem a preferir o terceiro jogo no NES, esse é realmente um marco na história dos videogames."

Entre as estrelas

O primeiro relançamento do jogo aconteceu ainda na época do SNES, com a coletânea suprema *Super Mario All-Stars + Super Mario World* que saiu em 1994 (embora a tela-título date o jogo de 1993). A principal mudança nessa versão é que Luigi não é mais um 'Mario verde' como no original e apresenta um sprite específico com animações diferentes do irmão, apesar de, na prática, ter as mesmas habilidades.

Quando o jogo comemorou dez anos de lançamento em 2001, a Nintendo fez uma versão com mais mudanças. Lançado para o portátil Game Boy Advance, *Super Mario World: Super Mario Advance 2* conta com uma introdução inédita que mostra Mario e a princesa chegando de balão e, depois, os encanadores preocupados com o misterioso sumiço dela. Essa edição não tem multiplayer como o original, mas permite escolher entre Mario ou Luigi (inclusive eles agora falam frases curtas durante o jogo). Luigi possui não só uma aparência distinta do irmão, como também apresenta características diferentes, a exemplo de um pulo muito maior, aos moldes de *Super Mario Bros. 2*. Apertando o Select, o jogo mostra um histórico de que personagem terminou qual fase e se foram coletadas as cinco Dragon Coins de cada estágio, dando, enfim, um incentivo para procurá-las – elas também aparecem nas casas mal-assombradas, fortalezas e castelos. O Yoshi nas cores azul, vermelho e amarelo surgem em blocos dependendo do power-up do personagem. A adaptação portátil permite salvar a qualquer momento, dessa vez guardando todas as

96 FASES?

Na época, as revistas de games pareciam não chegar a um consenso sobre o total de fases de *Super Mario World*. Veja alguns exemplos.

Ação Games #1
"O jogo pode ser concluído em 20 fases, mas contando com as warp zones ele tem, ao todo, 96 fases."

VideoGame #7
"São 92 fases a serem cumpridas até o final caso o herói resolva passar por todos os mundos."

Total #2
"Há 99 fases diferentes para completar *Super Mario World*, mas chegar até cada uma delas é uma grande façanha – algumas fases estão extremamente bem escondidas."

Qual revista está correta? Nenhuma. A revista que chegou mais perto, ou melhor, a única que tem explicação para chegar a esse número é a Ação Games. A contracapa do jogo e da caixa do SNES (no caso do bundle que inclui o cartucho de *Super Mario World*) dizem que a aventura conta com 96 fases. Na realidade, são 96 saídas. Contando com a Yoshi's House, o jogo possui 75 estágios – 76 se também considerarmos a entrada dos fundos do castelo do Bowser como uma fase à parte.

Basta chegar perto do Rip Van Fish para ele acordar da soneca e passar a seguir o herói

Nos relançamentos do jogo, Luigi deixou de ser o 'Mario verde'

Só nesse lugar Yoshi se depara com fantasmas

vidas acumuladas para a próxima vez – elas podem chegar a 999. Além disso, há vários ajustes e aprimoramentos em praticamente todas as áreas do jogo. Tecnicamente, no entanto, essa versão portátil é inferior: as cores são mais pálidas e as músicas soam um tanto estridentes e metálicas. Quem não ligar para isso, pode comprar *Super Mario World: Super Mario Advance 2* no Virtual Console do Wii U, que também tem o jogo do SNES. No Virtual Console do Wii há apenas o original disponível para venda.

O mundo não é o bastante

Se depender do Miyamoto, o jogo pode aparecer no Nintendo 3DS. "A pergunta me leva a pensar no quão divertido seria criar *Super Mario World* no 3DS e como poderíamos usar a profundidade e o senso de distância oferecido pelo visual 3D nos mapas do jogo, então você teria os Bullet Bills voando em sua direção de certa distância e saindo da tela", diz o game designer em entrevista feita com perguntas enviadas pelos leitores do IGN na E3 2010. De fato, Miyamoto já declarou ter apreço especial pelo jogo. É simplesmente o *Mario* favorito dele. "*Super Mario World* inclui todo o tipo de ação que você viu em *Super Mario Bros.*, mas conta com o atrativo do mapa, então também possui o componente de os jogadores terem de pensar onde eles vão e o que farão em seguida", fala ao USA Today. "Também é o jogo que envolveu o maior número de pessoas que se tornaram produtores e diretores."

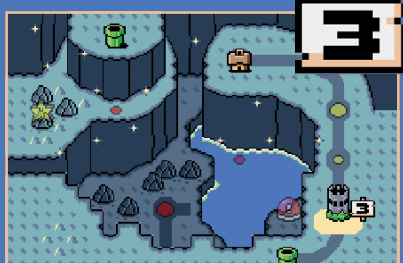
O jogo chegou a ganhar uma continuação que, a julgar pelo nome, seria direta: *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, clássico lançado em 1995. Porém, essa sequência nominal concentra o foco do gameplay no Yoshi, com Mario montado como bebê nas costas do dinossauro. Foi uma mudança tão profunda na fórmula que virou uma série própria do Yoshi. Nos relançamentos desse jogo, o prefixo '*Super Mario World 2*' nem sequer foi mais usado. Um ano depois, Mario ganhou sua primeira aventura 3D no Nintendo 64, *Super Mario 64*, iniciando uma nova revolução e outra vertente de jogos do bigodudo. Até o surgimento de *New Super Mario Bros. Wii* em 2009, *Super Mario World* permaneceu por mais de uma década como o último representante de jogos com deslocamento lateral do encanador em consoles. Por todos os segredos e momentos de brilhantismo, *Super Mario World* ainda é lembrado com carinho por quem terminou esse jogo tão inspirador do Super Nintendo. Não há limites para uma capa e muita imaginação...

Super Mario World ganhou uma nova introdução no GBA

No GBA, Luigi tem características diferentes do Mario

Com sua aparência insana, Blargg emerge da lava para atacar Mario

Super Mario World conta com sete mundos normais e mais dois secretos – aqui, no caso, 'mundo' é a palavra designada para cada ilha ou área que compõe o arquipélago do jogo e, como dá para perceber, algumas delas fazem analogia a alimentos doces. Veja o que cada região reserva para os encanadores.

3

Vanilla Dome

O terceiro mundo se divide em duas regiões: a caverna, que contém, entre outras fases, o Red Switch Palace, a Vanilla Ghost House e o Lemmy's Castle; e a área externa montanhosa, que termina no Vanilla Fortress.

2

Donut Plains

A primeira área com fases secretas tem o Green Switch Palace e nada menos do que duas casas mal-assombradas, além do Morton's Castle. Um estágio dá uma amostra do Valley of Bowser.

1

Yoshi's Island

A ilha nativa do dinossauro linguarudo não tem nenhuma fase com saída alternativa e, portanto, não há atalho para o Star World. Além do Yellow Switch Palace, o mundo abriga o Iggy's Castle.

Twin Bridges

Essa região é formada somente por duas pontes paralelas que levam ao Ludwig's Castle, sendo que a parte de cima só pode ser acessada após completar o Vanilla Fortress. Há apenas uma fase com saída alternativa.

Forest of Illusion

A floresta é um lugar cheio de segredos e, além do Blue Switch Palace e da Forest Ghost House, possui duas saídas. Uma vai para a Forest Fortress, que leva direto para uma Star Road, e a outra para o Roy's Castle.

Chocolate Island

A ilha achocolatada possui uma Ghost House e os desafiantes Chocolate Fortress e Wendy's Castle, que leva até a Sunken Ghost Ship, fase alusiva ao *Super Mario Bros. 3*. Uma das fases passa pelo Valley of Bowser.

Valley of Bowser

O último mundo convencional tem a Valley Ghost House, que abriga o castelo do Bowser. O Larry's Castle leva até à porta da frente desse local, mas o caminho pela porta dos fundos, passando pelo Valley Fortress, é bem mais fácil.

MUNDOS ESPECIAIS

Star World

As cinco fases terminam com as saídas alternativas e contam com atalhos para Donut Plains, Vanilla Dome, Twin Bridges (em uma ilha mais abaixo das pontes), Forest of Illusion e Valley of Bowser, além do Special World.

Special World

A rota linear esconde oito fases caraterizadas pelo design diferente do resto do jogo e de grande dificuldade. Se o jogador ficar um pouco na tela que mostra o símbolo do Super Famicom, dá para ouvir a música-tema de *Super Mario Bros.*

DEZ FASES CLÁSSICAS DE GELO
DOS JOGOS DE PLATAFORMA

Ice Cap Zone

(Sonic the Hedgehog 3)

No começo, o lema da série *Sonic* era ser diferente da concorrência. Talvez por isso demorou até o terceiro episódio para o ouriço azul se aventurar em uma fase de gelo. Sonic desce uma colina de snowboard logo no início, e com a velocidade do personagem se torna um desafio tentar guiá-lo pelas congelantes cavernas. Tudo isso com um deslumbrante fundo que mostra várias calotas de gelo despedaçadas.

Icy Peak

(Spyro: Year of the Dragon)

Um local coberto por neve e gelo não parece ser um dos ambientes mais apropriados para um dragãozinho que cospe fogo. Entretanto, Spyro não se intimida com o chão escorregadio e os brutamontes armados. A melhor parte é quando o personagem tem de escoltar uma jovem dançarina de jogadores de hóquei dispostos a derrubá-la a qualquer custo – e sem nenhuma razão. O esforço é recompensado com o resgate do pequeno Cerny, batizado em homenagem a Mark Cerny, consultor de game design de *Spyro: Year of the Dragon*.

Ice Age

(Ape Escape)

É claro que os macacos de *Ape Escape* aprontam umas bagunças inacreditáveis, mas eles foram longe demais ao saírem do seu habitat natural para aloprar em um território congelado. A ficha de um dos macaquinhos diz que ele está com o "cérebro congelando", mas os outros parecem bem à vontade.

Freezeezy Peak

(Banjo-Kazooie)

A fase do gelo de um dos melhores jogos de plataforma 3D mistura temas natalinos e coisas bem típicas de forma magistral. Um enorme boneco de neve fica no centro da área, e o resto é habitado por ursos polares, presentes de Natal, leões marinhos, outros bonecos de neve – esses, malvados – e uma música que já dava vontade de montar sua árvore em casa e colocar uma guirlanda na porta. Ah, e o mais importante: tem duas corridas de trenó.

Snow Barrel Blast

(Donkey Kong Country)

Após um começo calmo, uma nevasca toma conta do cenário, dificultando a visão. A única forma de avançar na fase é calcular o lançamento de barril em barril. Eles giram e se movimentam – muitos são protegidos por abelhas. Se um dos barris é apontado estrategicamente para baixo, os símios pegam um atalho e se safam do desafio.

Bear It

(Crash Bandicoot 2)

Na oitava fase de *Crash Bandicoot 2*, um filhote de urso polar é utilizado para ser montado pelo marsupial e correr por um longo trajeto que envolve obstáculos, precipícios, focas, orcas assassinas, dinamite e nitroglicerina. Tem de tudo, menos um grupo de ativistas do Green Peace pelo caminho para dar umas boas lições de preservação do meio ambiente para o personagem.

Totally Scrooged

(Gex 3: Deep Cover Gecko)

Gex está desaparecido do mundo dos games há um bom tempo. A sua última aventura contém uma missão situada em um cenário natalino na qual, após passar por hordas de duendes do mal, ele enfrenta um Papai Noel maléfico que atira presentes com uma bazuca. Se acabaram as chances de a lagartixa ganhar algo no final do ano, realmente não sabemos.

Cool Cool Mountain

(Super Mario 64)

Deslizar em um supertobogã de gelo, apostar corrida, devolver um filhote à sua mamãe pinguim desesperada, guiar o corpo de um homem de neve monte abaixo, pular feito um louco pelas paredes... A montanha de neve é um verdadeiro playground no qual Mario exercita suas inúmeras habilidades. As terríveis memórias de entregar o bebê pinguim errado, cair no abismo do tobogã e despencar do cenário fazem parte do pacote.

The Himalayas

(DuckTales)

Aqui não é possível usar a bengala para quicar no chão: Tio Patinhas fica momentaneamente preso na neve, tornando-se um alvo fácil para os coelhos e bodes. Dentro da caverna, dá para pular com a bengala, mas o piso de gelo é escorregadio e perigoso para o velho muquirana. Nessa área, aparecem aranhas maiores que ele e ainda jogadores de hóquei que dão tacadas em blocos de gelo.

World 4

(Super Mario Bros. 2)

Um clichê nas fases de gelo é o fato de o chão ser escorregadio. Porém, o quarto mundo de *Super Mario Bros. 2* leva isso muito a sério. Os inimigos correm em sua direção por todos os lados. Menos mal que eles também não conseguem lidar bem com o chão, que parece ter sido encerado para receber uma competição de patinação. Ironicamente, o chefe desse mundo é feito de... fogo.

"O mascote da Sony" que foi um dos maiores sucessos no PlayStation

Por Alexei Barros

"A Nintendo tem o Mario. A Sega tem o Sonic. Vamos fazer o mascote para a Sony. A Sony nunca precisou, nunca quis e nunca criou um mascote para o PlayStation, mas Crash Bandicoot foi o personagem que definiu o console." Essa declaração de Jason Rubin, um dos criadores do Crash, ao canal americano G4, contextualiza com perfeição como surgiu um dos maiores best-sellers da geração 32-bit. A trilogia de jogos de plataforma iniciou uma trajetória de sucesso da Naughty Dog que culminaria, anos depois, na prestigiada série *Uncharted* e no premiado *The Last of Us*. Acompanhe como foi o processo de produção de *Crash Bandicoot* nos primórdios dos jogos poligonais, as duas sequências bem-sucedidas e a inusitada invasão do marsupial no Japão.

CRASH BANDICOOT

Uncharted, *The Last of Us*... Nem sempre a Naughty Dog teve esse pedigree. Fundada em 1984 como Jam Software pela dupla Andy Gavin e Jason Rubin, a softhouse, que ficou conhecida pelo nome atual em 1989, não se destacava muito em suas produções. Até que *Way of the Warrior*, jogo de luta para 3DO, chamou a atenção de Mark Cerny, então vice-presidente da Universal Interactive Studios, empresa que publicou o jogo. As duas companhias firmaram um acordo em 1994 para a produção de três projetos, e a Universal passou a acolher a Naughty Dog. Gavin e Rubin então se mudaram de Boston para Los Angeles e pensaram nas possibilidades. "Na época, os jogos de plataforma com personagens era um dos gêneros mais populares e um de nossos favoritos. Jason e eu queríamos pegar o estilo de gameplay de *Donkey Kong Country* e fazê-lo 3D", afirma Gavin ao site PostDesk. "Chamamos o jogo de 'traseiro do Sonic'". Traseiro do Sonic? "Como você transforma um jogo 2D em 3D? Percebemos que a forma mais simples e conceitual de fazer isso é pegar o mundo que era plano e simplesmente girá-lo para que a ação, que acontecia com movimentos para esquerda e direita, passasse a ser para dentro e para fora da tela. Esse conceito chamamos de 'traseiro do Sonic'", explica Rubin ao G4. E para qual console o jogo seria lançado? De acordo com um FAQ do site antigo da Naughty Dog, a empresa optou pelo PlayStation porque o sistema oferecia a melhor relação entre poderio técnico e capacidade de armazenamento.

- **Ano:** 1996
- **Publicação:** Sony Computer Entertainment
- **Distribuição:** Universal Interactive Studios
- **Desenvolvimento:** Naughty Dog
- **Plataforma de origem:** PlayStation
- **Versão:** PlayStation 3 (PlayStation Network)

A ilha traz lembranças de *Indiana Jones* e *DuckTales*

O longo caminho até enfrentar o vilão Dr. Neo Cortex

O ataque giratório lembra o personagem Taz, da Warner Bros.

Willie, o vombate

O próximo passo a ser definido era a criação do protagonista. "Pensei que devíamos 'sequestrar' o nome de um animal vagamente conhecido e colocar o rosto de nosso personagem nele. Então, por exemplo, quando pensamos em um papa-léguas, pensamos no personagem da Warner Bros., não na ave esquelética e marrom da vida real", diz Rubin à revista inglesa Edge #65. "Compramos uma cópia do *Tasmanian Mammals: A Field Guide* (sem tradução para português) e folheamos o livro. O vombate, o potorous e o bandicoot preencheram os requisitos", lembra Gavin em seu blog. "Por um tempo o chamamos de Willie the Wombat, já que tanto eu quanto Jason gostamos de aliteração. Após cerca de um mês, alguém nos falou de outra franquia sem relação com games com o mesmo nome, então continuou sendo provisório." Por não buscarem realismo, foi difícil definir os traços do animal. "O personagem que se tornou o Crash surgiu após quatro meses de design intensivo. Em um momento ele aparecia um buldogue, em outro ele andava com quatro patas. Ele foi azul, verde e, em dado ponto, ele tinha uma grande cauda de esquilo", afirma Rubin à Edge. A escolha pela cor laranja de Crash se deu por vários fatores. "Primeiro criei uma lista de personagens populares e suas cores. Depois, fiz uma lista de possibilidades de fundo (floresta, deserto, praia etc.) e excluímos as cores que não ficavam boas na tela. Vermelho, por exemplo, tende a borrar horrivelmente em televisões antigas. Crash é laranja porque essa cor estava disponível", conta Rubin no blog. O resto do design do marsupial veio em função das restrições da época, como resolução baixa, contagem de polígonos limitada e iluminação ruim. "O ataque giratório era imprescindível pela dificuldade em julgar o espaço tridimensional de onde exatamente o inimigo estava. Um soco, por exemplo, não funcionaria tão bem", comenta Rubin à Edge.

Quanto à personalidade do personagem, a Naughty Dog tinha um plano claro. "Eu tinha 24 anos na ocasião e não queria um personagem que fosse descrito como 'muito fofinho' se o jogo não fosse bom. Ao mesmo tempo, queria um personagem atraente para uma criança de oito anos", responde Rubin. "Achamos que ele deveria ser pateta, divertido e mudo", afirma Gavin no blog.

Deu trabalho, mas a Naughty Dog criou um personagem icônico dos videogames

Nas cenas em que Crash aparece de frente, o jogo atenua o fato de ver o personagem de costas na maior parte do tempo

Este design preliminar do personagem foi abandonado porque não ficaria bem no jogo. "Posso dizer a você que a cauda e qualquer tipo de faixa foram imediatamente descartados porque piscaria muito, já que o PlayStation não seria capaz de mostrá-los", diz Andy Gavin no blog (Reprodução/ All Things Andy Gavin)

A decisão foi tomada também porque a dublagem ainda não era uma norma em jogos para consoles. "Como o hardware realmente não tinha capacidade de dar uma voz ao personagem que não fosse convincente, usamos a animação para contagiar o jogador. Isso nos levou a um dos nossos principais objetivos de design, que era fazer a animação melhor que qualquer outra já vista em jogos. Queríamos pelo menos o nível de qualidade de *Looney Tunes* ou até da Disney", explica Gavin ao PostDesk. Em seu blog, Gavin cita como referência o nome do lendário animador Tex Avery, que criou personagens como Patolino e Droopy.

Para atender essa visão, Mark Cerny sugeriu a contratação dos serviços de desenhistas de Hollywood, e os escolhidos foram Charles Zembillas, que ficou responsável primariamente pelos personagens, e Joe Pearson, que cuidou dos cenários. Até a contratação do diretor de arte Bob Rafei, ambos tiveram extrema importância na criação de Crash.

A ilha da aventura

A ideia para a ambientação do jogo era de uma ilha misteriosa que fosse a fortaleza do vilão e permitisse uma grande variedade de cenários. A equipe buscou explorar a máquina ao máximo. "Atingir o limite do hardware era diretamente contra as regras. Mas, quando a Sony viu o resultado, eles precisavam de um 'Mario killer'. Era muito tarde para reclamar", diz Rubin no blog.

Andy Gavin notou que a resolução de 512 x 240 (em vez da tradicional 320 x 240) limitava a memória das texturas, mas não foi um problema. O console era bom em renderizar polígonos com sombreamento e o resultado era melhor do que com superfícies com texturas. Isso também permitiu que eles trabalhassem com mais polígonos para compor os cenários vastos e detalhados.

As duas primeiras fases, ambientadas na selva e na lava, foram consideradas péssimas por Andy Gavin por serem abertas demais – elas nem entraram na versão final do jogo. O primeiro estágio que deu certo foi o Heavy Machinery, que, na realidade, é essencialmente 2D. "A fase é toda renderizada em 3D, mas a câmera a mostra de lado como um jogo de plataforma tradicional. Aqui, combinamos alguns elementos clássicos, como vapor escaldante, plataformas que caem, plataformas que aumentam a altura do pulo, canos quentes e monstros que vão para frente e para trás em padrões simples", descreve Gavin. "Essa foi uma garantia de sucesso por utilizar um tipo básico de técnicas que *Donkey Kong Country* usou de forma tão eficaz."

Ao mesmo tempo, a equipe trabalhava no estágio Generator Room, que Gavin considerava mais ambicioso por incluir movimentação lateral e também para dentro e fora da tela. A região industrial da fase foi capaz de distinguir melhor os dois eixos em relação à floresta, que era muito mais complexa. Assim, foi possível aprimorar os movimentos de giro e salto do personagem.

Ajustar a câmera foi uma das principais preocupações da Naughty Dog. "Apesar de ter sido refeita cinco vezes durante

No final de cada fase, as caixas que não foram quebradas caem na cabeça do Crash

O DESAPARECIMENTO DE TAWNA

Uma das grandes dúvidas entre os fãs de *Crash Bandicoot* é o fato de Tawna, a namorada do protagonista, ter praticamente desaparecido das sequências do PlayStation, fazendo apenas pontas esporádicas – ela só voltou a ter mais destaque em *Crash Boom Bang!* do Nintendo DS, no período em que a Naughty Dog já não cuidava mais da série. Existe uma explicação. "A diretora de marketing da Universal Interactive Studios era uma mulher de mente muito fechada. Ela viu os designs de Tawna e insistiu que a personagem não podia aparecer no jogo daquele jeito. O design original, era reminiscente da Jessica Rabbit, dos filmes do Roger Rabbit... sexy. A diretora de marketing não gostou. Ela me chamou em seu escritório e gritou comigo, dizendo que as mulheres não podiam ser objetificadas daquela forma e que nenhuma mulher real jamais usaria aquela roupa", conta Jason Rubin em entrevista ao site Crash Mania. Depois de muito bate-boca, a diretora de marketing deixou o presidente da Universal Interactive tão nervoso a ponto de ele próprio pedir que o visual de Tawna fosse mais comportado. "A Tawna que apareceu no jogo foi bastante atenuada e forçada a vestir um tipo de roupa que uma mulher utilizaria no final dos anos 1800", afirma. "O resultado foi tão desastroso que a tiramos das continuações."

o projeto, a câmera final é bastante simples da perspectiva do jogador", explica Gavin. "Os primeiros jogos 3D induzem a enjoo de movimento e dificultavam o jogador a julgar rapidamente a disposição da cena. Para melhorar a precisão do alto impacto do gameplay de Crash, fomos bastante conservadores com a câmera." A produção do jogo estava progredindo, mas faltava algo, porque os cenários estavam muito vazios. A primeira ideia que eles tiveram foi inserir frutas coletáveis. Em uma imagem publicada na revista GamePro #81, dá para ver um abacaxi. "Originalmente, tínhamos um elaborado sistema de frutas a serem coletadas. Diferentes frutas garantiam diferentes 'pontos'. O único problema com isso é que cada fruta era muita pequena e não ficava boa. Eventualmente, decidimos gastar toda a memória em uma fruta – a Wumpa – e ela aparecia muito bem", responde Gavin ao site russo Crash Bandicoot Internet Zone. As frutas ainda não eram o suficiente, porque as fases acabavam rápido demais. "Tive a ideia de uma caixa e colocar vários símbolos nas laterais. Elas diminuíam o ímpeto do jogador", resume Rubin ao site Crash Mania.

O sistema de save foge dos padrões, exigindo que o jogador colete três itens na fase

Os chefes também foram inspirados em desenhos animados da Warner Bros.

Pinstripe não se ressente de atirar com uma metralhadora

Com a benção da Sony

Ainda havia um problema a ser resolvido pela Naughty Dog. O acordo do estúdio com a Sony não garantia que a fabricante do PlayStation publicaria o jogo. Em novembro de 1995, Taylor Kurosaki, um dos artistas da softhouse que tinha experiência em edição de vídeo para TV, levou dois dias para editar uma fita de dois minutos com cenas do jogo. A equipe tinha um amigo na Sony e mostrou, sem compromisso, o vídeo para o colega. Eles gostaram do que viram e, enfim, em março de 1996, a Sony assinou um acordo com a Universal para publicar o jogo. "Apesar de a Sony nunca nos ter dito oficialmente que Crash era o mascote, na prática ele havia se tornado", comenta Gavin.

Nessa época, a Naughty Dog estava trabalhando duro para mostrar o jogo na E3 1996, que aconteceu em maio daquele ano. O estúdio estudava qualquer jogo 3D de aventura que surgisse. *Tomb Raider* não os preocupou porque eles perceberam que se tratava de outra proposta, já que o jogo da Lara Croft envolve armas de fogo. Mas havia um nome que eles temiam. "O medo de Miyamoto era grande na Naughty Dog

As batalhas com os chefes são diferentes uma das outras e não demora para o jogador perceber que está causando dano. Basta ver a barra de energia do chefão

durante todo o período de desenvolvimento de *Crash*. Sabíamos que eventualmente ele faria outro *Mario*, mas esperávamos, rezando, que o jogo fosse lançado um ano depois do nosso jogo", lembra Rubin no blog. E *Super Mario 64* veio à tona... "Ficou claro que era um tipo diferente de jogo: totalmente aberto. Isso nos assustou. Mas, na hora em que olhamos os gráficos, não podíamos acreditar. Sei que alguns dirão que é heresia, mas, quando víamos o mundo simples e blocado demos um suspiro."

Além de preparar a demo da E3, a equipe tinha de resolver um 'pequeno' detalhe: o nome definitivo do protagonista. Willie the Wombat não ia rolar. E o design do personagem se parecia mais com um bandicoot do que com um vombate. Por conta da característica ação de quebrar caixas, eles pensaram em nomes como Crash, Dash, Smash ou Bash. Mas decidir não foi tão simples assim. "Foi tão confuso, frustrante, conflitante e cansativo que me lembro de começar a achar que Willie the Wombat soava bem!", afirma Rubin no blog. Para tentar resolver isso, a Universal contratou uma especialista de marketing que queria chamar o jogo de *Wuzzle the Wombat* ou *Ozzie the Otzel*. Foi preciso tomar uma medida enérgica, como descreve Rubin: "Quando a Universal disse que eles escolheriam o nome, Andy, eu e o time de produção fomos à sala da direção da Universal Interactive e dissemos: 'ou vamos com *Crash Bandicoot* ou você pode dar o nome que quiser ao jogo e terminar o desenvolvimento por conta própria!'".

E então veio a E3... "Eles tiraram um jogo que não me recordo qual era e nos colocaram com mais monitores do que qualquer outro jogo bem na frente do *Mario*. Meu Deus, a Sony está nos colocando contra o Mario!", fala Rubin no vídeo comemorativo de 30 anos da Naughty Dog. As comparações com o clássico do Nintendo 64 foram inevitáveis. "Nosso objetivo era tentar levar o estilo de gameplay do *Donkey Kong Country* para o 3D da maneira mais fiel possível. *Super Mario 64* seguiu para um conceito mais aberto de exploração", analisa Gavin ao site Pixelvolt.

"Andar e ver dúzias de monitores mostrando o jogo foi um momento que nunca vou esquecer", diz Jason Rubin no blog a respeito do estande de *Crash Bandicoot* na E3 1996 (Reprodução/ All Things Andy Gavin)

Assim como *Donkey Kong Country*, *Crash Bandicoot* tem fases em zonas industriais

O CRASH JAPONÊS

Tradicionalmente, o mercado de games japonês é pouco receptivo para produções ocidentais. Apesar disso, quando a Sony concordou em publicar o jogo, a intenção era que o título vendesse bem em todo o mundo e não somente nos EUA. A empresa não estava gostando do design do personagem e enviou executivos japoneses para resolver a questão. Por saber falar japonês, Mark Cerny intermediou a reunião que Jason Rubin classificou como "assustadora" na entrevista ao G4. As versões do Crash feitas especialmente para mostrar os japoneses não os impressionavam. Em um intervalo do encontro, Rubin pediu que a designer Charlotte Francis Morgan fizesse algumas mudanças: reduzir a abertura da boca para deixá-lo menos agressivo, mudar os olhos verdes para duas pupilas pretas no formato do Pac-Man e diminuir o pelo espetado. Tudo isso... em 15 minutos! As alterações surtiram efeito, e os japoneses enfim gostaram da aparência do personagem. Para o público ocidental, o visual antigo foi preservado. Depois disso, Shuhei Yoshida e o assistente Shimizu (apelidado de Tsurumi-0600) passaram a ajudar a Naughty Dog a entender as nuances do mercado nipônico e fazer as adaptações necessárias, como o nível de dificuldade, que foi atenuado na versão lançada no Japão.

Caixas, frutas, chaves e gemas

Ao começar a aventura, *Crash Bandicoot* segue direto para a ação, como em um título da geração 8-bit ou mesmo 16-bit. A premissa de *Crash* fica um tanto escondida e aparece somente se o jogador esperar a cutscene aparecer na tela-título. Essa é uma das poucas cenas dubladas no primeiro jogo – o vilão é dublado por Brendan O'Brien, que também ficou responsável pelas demais vozes.

Dr. Neo Cortex domina três ilhas ao sudeste da Austrália. Com a ajuda do seu braço-direito, o Dr. N. Brio, ele realiza experimentos estranhos em marsupiais e outras criaturas. O vilão altera os genes de Crash, mas o animal é rejeitado e não é considerado digno de se juntar ao exército de animais para a dominação mundial do malvadão. Enquanto Crash está sendo expulso da fortaleza, ele conhece outro experimento, a bela bandicoot Tawna. Além de encontrar seu novo amor, Crash quer dar uma lição no Dr. Neo Cortex. O mapa da ilha lembra *Donkey Kong Country*, com uma rota de fases a serem seguidas. Iniciado o jogo, é impressionante notar como os controles são extremamente simples para um jogo da geração 32-bit, a ponto de dispensar os quatro botões de ombro. O X pula, o quadrado ou o círculo desferem o ataque giratório e o triângulo exibe a quantidade de vidas e frutas Wumpa – as informações não são exibidas o tempo inteiro na tela.

O direcional digital controla o personagem, já que o Dual Analog Controller (o antecessor do DualShock) foi lançado somente em 1997. Mesmo que o aprendizado dos comandos fosse quase instantâneo, uma explicação do manual do jogo mostra como os gráficos tridimensionais ainda eram uma novidade. "Ele pode se mover para esquerda ou direita (você já viu isso, certo?) e também pode se mexer para dentro da tela (mais longe de você), assim como se aproximar de você", explica o manual. "Isso pode ser um pouco confuso porque os controles do direcional não mudam quando o ponto de vista se altera, mas, se você testar um pouco os controles no começo de cada fase, logo você pega o jeito."

Coletando uma centena de frutas Wumpa, Crash ganha uma vida e também é possível encontrar vidas extras (os rostos do Crash). Se o ataque giratório for feito perto desses itens, eles são jogados para fora do cenário e simplesmente não são contabilizados. As caixas desempenham um papel similar aos variados tipos de blocos de *Mario* ou os barris de *DKC*. Além das caixas sem nenhuma inscrição que podem conter frutas, há caixas com a cara do Crash que dão vidas; com flechas, que servem de trampolim e se puladas seguidas vezes alcançam uma caixa em uma altura mais elevada; as caixas que precisam ser saltadas até quebrarem; as caixas com ponto de interrogação, que garantem, dependendo do caso, vidas ou frutas; as caixas com pontos de exclamação, que fazem com que os contornos brancos vazios do cenário sejam preenchidos por caixas; as caixas TNT, que iniciam uma contagem regressiva até explodirem (se Crash realizar o ataque giratório é morte instantânea); a caixa C que garante o checkpoint; e, por fim, a caixa do Witch Doctor's Mask. Ao ser quebrada, ela libera o espírito do Aku Aku e, assim, uma máscara protege o personagem, garantindo a ele uma chance a mais antes perder uma vida se for atingido por um inimigo. Coletando três máscaras, Crash passa a vesti-la, ficando invencível temporariamente.

Destruir as caixas é importante porque se o jogador conseguir quebrar todas em um estágio, é possível obter as 26 gemas de diferentes cores, que podem ser usadas para acessar áreas secretas em determinadas fases. Isso motiva uma exploração total, uma vez que em algumas situações o caminho tem uma bifurcação. Como não há limite de tempo, dá para fuçar com calma.

O Dr. N. Brio não se dá por vencido e se transforma em um monstro para enfrentar Crash Bandicoot

Crash se tornou um dos maiores ícones da era PlayStation

A neblina adiciona um nível extra de dificuldade nessa parte

Para um jogo de 1996, *Crash* ainda mantém uma bela aparência

Além disso, dependendo do estágio, Crash encontra em caixas com ícones de Tawna, Dr. N. Brio e Dr. Neo Cortex. Como os itens dourados de *DKC*, ao pegar três ícones ele é levado para a fase bônus. Completando a fase de Tawna, o jogo permite salvar o jogo no Memory Card e ainda oferece passwords – no início da geração PlayStation era muito comum as pessoas comprarem o console, mas não adquirirem o dispositivo para salvar os jogos. Esse sistema é frustrante por não tratar o save como algo trivial – a única outra forma de registrar o progresso é quebrar todas as caixas de uma fase e coletar a gema, algo que é mais difícil ainda. Em relação às outras fases bônus, as do Dr. N. Brio garantem vidas extras e as do Dr. Neo Cortex concedem as chaves para os estágios secretos. O ambiente florestal é o mais recorrente, seja em terrenos planos ou riachos com vitórias-régias e plantas carnívoras – aliás, se Crash cair na água ele morre na hora–, mas também há templos antigos, fábricas perigosas e partes na neve com pontes quebradiças.

A mudança de perspectiva garante variedade, lembrando que até mesmo nas fases de deslocamento lateral há um pequeno campo de profundidade no cenário, tanto que se Crash vir na direção da tela, ele cai no abismo e perde uma vida. A escalada é sempre muito inventiva, com plataformas retráteis que exigem muita precisão e, às vezes, paciência, pois um simples erro pode significar um longo caminho a ser repetido. Para descontrair, Crash tem animações distintas dependendo da situação, com ele aparecendo carbonizado ou amassado. Fora isso tudo, há fases como a Boulders, com o personagem fugindo de uma pedra esférica gigante no melhor estilo Indiana Jones em *Os Caçadores da Arca Perdida*, e a Hog Wild, em que o protagonista precisa percorrer a fase montado em um javali irrequieto, desviando de obstáculos e nativos em alta velocidade. No início desse estágio, Crash se volta para a câmera, como se estivesse olhando para o jogador.

A inspiração em desenhos animados também se nota no traço exagerado dos chefes, com o aborígene Papu Papu, o cachorro maluco Ripper Roo, o brutamontes Koala Kong e o gângster Pinstripe, além, é claro, do Dr. Neo Cortex. Cada batalha é diferente e não demora para descobrir se Crash está provocando dano, já que a saúde deles é sinalizada em uma barra de energia.

No blog, Gavin confessa que a trilha sonora foi deixada para a última hora. Apostando pesado em timbres de percussão e até em cantos tribais, as faixas casam com a aventura, especialmente nas fases florestais. Não era para ser assim. Um produtor da Universal havia sugerido que eles criassem o que seria conhecido por “sinfonia caótica urbana”, com sons de buzina e grunhidos que pudessem ser combinados aleatoriamente. “Quando rejeitamos essa proposta inovadora, fomos apresentados a Mark Mothersbaugh, da banda Devo e, mais recentemente, do estúdio Mutato Muzika. Ele e (principalmente) Josh Mancell compuseram as trilhas para os jogos, produzidas pelo aficionado por música e programador da Naughty Dog, Dave Baggett”, comenta Gavin.

As fases de perspectiva lateral ajudam a dar mais variedade ao jogo

Jason Rubin levou um mês para concluir o modelo de Crash com 512 polígonos, marca que não mudou muito nas duas sequências da série para PlayStation

Sim, Shigeru Miyamoto jogou *Crash Bandicoot* na E3 1996. “De acordo com nossas fontes, Miyamoto fez um monte de perguntas sobre como a água foi feita em *Crash* e comentou que o jogo tem pouco em comum com o Mario”, diz o site IGN em janeiro de 1997 (Reprodução/All Things Andy Gavin)

A fase Stormy Ascent foi cortada por ser muito frustrante. Por meio de códigos de GameShark é possível acessá-la

Crash, Nights e Mario

Em setembro de 1996, *Crash Bandicoot* chegou às lojas após um ciclo de desenvolvimento de dois anos. Nas revistas brasileiras, o jogo foi bastante elogiado. “O gameplay é muito bom, os comandos são bem simples, mas você pode demorar um pouquinho para pegar as manhas dos pulos em plataformas”, analisa a Gamers #13. As comparações com o concorrente do Nintendo 64 foram inevitáveis. “Fãs de Donkey Kong ou Taz-Mania vão curtir muito esse CD. A Sony usou e abusou dos gráficos tridimensionais e a sensação de profundidade é muito parecida com a do

A FISIONOMIA DO CRASH

"É a cena de abertura que vende Crash como um personagem ", diz Andy Gavin no blog. Veja agora, nas palavras de Jason Rubin à Edge #65, cada elemento que compõe o marsupial e como isso ajudou na identificação da criação da Naughty Dog.

SORRISO
"Crash foi o primeiro personagem 3D de videogame com diferentes expressões faciais para cada um dos cinco mil quadros de animação. A Naughty Dog não quer perder isso em uma face pequena de ver."

OLHOS
"Os olhos do Crash são enormes e possuem sobrancelhas grandes. Frequentemente, Crash abre seus olhos ligeiramente tortos. Em outras vezes, ele vai abri-los por medo ou olhar para baixo, mostrando raiva."

COR
"Laranja. Até onde sabemos, nunca houve outro personagem laranja relevante no mundo dos videogames. Laranja sugere empolgação. É, acreditamos, a escolha perfeita de cor."

novo *Super Mario 64* do Nintendo 64", aponta a Ação Games #110.

Lá fora, as críticas foram um pouco mais contundentes, embora sem deixar de recomendar o jogo. "Tentar julgar as distâncias de um ponto de vista na maior parte do tempo estático é um dos principais problemas. Também falta a diversidade e a inovação da qualidade de nova geração encontrada em *Nights* e *Super Mario 64*", considera a GamePro #87.

A revista inglesa Edge também falou desse embate dos jogos tridimensionais. "Essa batalha pode ser complicada, já que *Nights* e *Mario* oferecem mecânicas de jogo verdadeiramente inovadoras. *Crash*, por todos os seus truques de 3D e brilho 32-bit, ainda está firmemente enraizado no terreno do jogo de plataforma tradicional esquerda para a direita", diz o review publicado na edição #39. Na parte técnica, a publicação encheu o jogo de elogios. "A atenção aos detalhes no mapeamento de texturas é nada menos do que deslumbrante. Trabalhos em pedras astecas esculpidos delicadamente que se destacam com tochas cintilantes competem com vistas do céu arroxeado e magníficas selvas densas como os cenários mais espetaculares já vistos em um jogo, enquanto efeitos especiais como uma tempestade furiosa, uma névoa estonteante sob uma ponte de corda que leva para o nada, e um efeito de água soberbamente realístico (que supostamente teve dicas de programação mendigadas por Shigeru Miyamoto) são apenas a cereja de um bolo muito impressionante", afirma o texto.

Em contrapartida, a Edge questionou outros aspectos. "O próprio Crash é uma criação bastante sólida (apesar de que a lista dos cartunistas de animais obscuros para caracterização deve estar diminuindo dramaticamente no momento), mas como muitos dos seus antecessores ocidentais (*Bubsy the Bobcat*, *Gex*), falta carisma a ele. Não surpreende quando o time de design, com toda a sua experiência de animação em Hollywood, só consegue reunir créditos sem brilho como *He-Man e os Mestres do Universo* e *Family Dog*", pondera. "O gameplay pode ser descrito como 'rotineiro' e não traz nenhuma ideia revolucionária de plataforma. A verdadeira apreciação de *Crash Bandicoot* depende da admiração dos talentos da Naughty Dog, não do desafio ou interação que eles proporcionam para o jogador. No entanto, como *Donkey Kong Country* no Super Nintendo, isso ainda parecia suficiente para garantir seu enorme sucesso." Essa receptibilidade nem sempre acalorada da imprensa especializada de games não se traduziu em fracasso comercial. Muito pelo contrário: *Crash Bandicoot* acumulou 6,82 milhões de cópias vendidas no mundo todo.

"Crash tem expressões faciais que mexem o jogador de maneira pessoal. Crash não tem nenhuma emoção. Crash é o Crash", comenta Andy Gavin em seu blog

A batalha final exibe um vasto campo de profundidade

CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

Com a vantagem de os jogos 3D não serem mais um terreno de incertezas, o desenvolvimento da continuação começou em outubro de 1996. “Pegamos tudo o que aprendemos com o primeiro *Crash Bandicoot* e *Super Mario 64* e voltamos à mesa de rascunhos. *Crash 2* foi reconstruído do zero. Tudo foi melhorado. Mas, mais importante, nós nos focamos no gameplay”, afirma Jason Rubin no blog. “Para *Crash 2* reescrevemos aproximadamente 80% da engine do jogo”, complementa Andy Gavin. Dessa forma, a sequência foi lançada um ano depois, em outubro de 1997, com o nome *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back*, em uma óbvia referência ao filme *Star Wars Episódio V: O Império Contra-Ataca*.

O jogo começa do exato momento em que o antecessor acabou, com a derrota do Dr. Neo Cortex. Após cair de uma longa altura, o vilão encontra um cristal em uma caverna e solta sua risada maquiavélica. A aventura dá um salto temporal de um ano. Agora acompanhado do Dr. N. Gin, Neo Cortex descobre que precisa de mais 25 cristais para equipar a Cortex Vortex, que é capaz de destruir o planeta Terra. Enquanto isso, o sono pesado de Crash é interrompido pela irmã menor, Coco Bandicoot. A bateria do laptop da menina acaba e ela pede que Crash pegue uma nova. No caminho, Crash entra em uma luz que o teletransporta para uma Warp Room na qual ele vê uma projeção holográfica do Dr. Neo Cortex. A princípio, ele solicita que Crash entre nos portais e colete os cristais de cada fase, e o protagonista aceita. Esse conceito de pegar o cristal no estágio em vez de simplesmente chegar ao seu final é claramente inspirado nas estrelas de *Super Mario 64*.

A maior vantagem da continuação é a possibilidade de salvar o jogo na Warp Room – nada de passwords dessa vez, até porque naquela época todo mundo já devia ter um Memory Card. Ao terminar as cinco fases e derrotar o chefe, Crash sobe de andar para uma nova Warp Room, com mais cinco estágios, sempre com aparições holográficas do Dr. Neo Cortex ou da própria Coco Bandicoot. Para um jogo do primeiro PlayStation, era impressionante ver personagens poligonais dublados com sincronismo labial e animação detalhada.

Com esse novo esquema inspirado em *Super Mario 64*, há maior liberdade, já que o jogador pode completar as cinco fases de cada Warp Room na ordem que preferir. Também é possível descer de andar no elevador e voltar para as fases vencidas. O incentivo para isso é, como no antecessor, quebrar todas as caixas e obter as gemas de diferentes cores a fim de acessar áreas secretas. Para explorar tudo o que a fase tem a oferecer, é necessário chegar a uma plataforma com o símbolo de caveira sobre ossos cruzados sem perder uma vida e enfrentar todos os perigos desse caminho mais difícil.

Não é por isso que as fases bônus foram descartadas, no entanto. Para acessá-las, não é preciso mais coletar itens, mas sim pisar em pontos específicos das fases com pontos de interrogação que levam para uma área de deslocamento lateral em que Crash quebra caixas, pega frutas e vidas que são contabilizadas somente se essa parte for finalizada – do contrário, os itens coletados não são computados e Crash volta normalmente ao estágio.

A sequência introduz a irmã do protagonista, a esperta Coco Bandicoot

- **Ano:** 1997
- **Publicação:** Sony Computer Entertainment
- **Distribuição:** Universal Interactive Studios
- **Desenvolvimento:** Naughty Dog
- **Plataforma de origem:** PlayStation
- **Versão:** PlayStation 3 (PlayStation Network)

Ver Crash deslizando é particularmente engraçado

Uma das novidades da continuação são as partes de surfe

Chuva, neve e montaria: uma fase que garante fortes emoções

O pequeno urso polar substitui o javali nas fases de montaria

Em uma mecânica inspirada nas estrelas de *Super Mario 64*, Crash agora deve coletar cristais e não simplesmente terminar as fases

Empolgado ou assustado? Nem sempre fica claro o que se passa na cabeça do Crash

Assim que começa o jogo, chama a atenção a forma com que a câmera exibe o cenário. "A câmera foi uma das coisas no primeiro *Crash* que nos deixou menos satisfeitos", confessa Gavin no blog. "Para abrir o jogo e torná-lo mais realista, permitimos que a câmera olhasse mais à volta." Os controles foram completamente reformulados. Agora o jogo tem suporte ao direcional analógico (mas ainda não à função rumble), deixando o gameplay mais apurado. Crash ganhou um repertório muito maior de ações. Com o R1 ou o círculo, o protagonista se abaixa e pode andar agachado. Em movimento, esse comando faz com que ele dê uma rasteira. Apertando o X enquanto ele está agachado resulta em um pulo mais alto. E se o R1 ou o círculo for apertado no meio do salto, Crash dá uma barrigada.

Outra novidade é que o triângulo mostra não apenas as frutas coletadas e as vidas, mas também informa as caixas quebradas em cada fase. Falando nelas, há dois tipos novos de caixa: a Nitro, que explode instantaneamente se tocada, e a caixa verde com ponto de exclamação, que destrói todas as caixas Nitro do estágio.

Se no predecessor a pedra gigante rolando e a fase com o javali eram as únicas que fugiam da fórmula trivial de saltos em plataformas, a continuação se superou na variedade de situações. *Crash 2* também tem algo parecido, uma bola de neve gigante, com a diferença de que Crash fica assustado e olhando para trás toda hora e há uma variação desse tipo de fase na direção contrária, em que o protagonista deve escapar de um urso imenso. E, em vez do javali, Crash passa a montar em um filhote de urso polar. Em estágios como esse, é essencial pisar em um Speed Burst, que concede um impulso de velocidade.

Em certos trechos do cenário, Crash pode entrar no chão e andar por debaixo da terra, o que é útil para fugir das abelhas. E, quando há grades, o personagem se pendura nelas, mudando a dinâmica da fase. Há diferentes tipos de terreno, como lama nas fases da floresta, a água rasa, que dá choque se uma descarga elétrica estiver passando nos estágios nos esgotos, e o gelo escorregadio. *Crash 2* ainda introduziu partes com surfe e, mais incrível, até jetpack, que é usado na batalha final com o Dr. Neo Cortex. "Essas mecânicas ajudaram a aumentar a variedade. Seria difícil incluir todas elas no primeiro jogo porque muito tempo é gasto para refinar a mecânica básica de jogo", comenta Gavin no blog.

As batalhas contra os chefes mantêm a diversidade do predecessor. Somente Ripper Roo retorna, agora acompanhado dos irmãos Komodo Moe e Komodo Joe, do musculoso Tiny Tiger, e do Dr. N. Gin. As novas animações de morte do Crash também são dignas de nota. Ele vira um anjo, é aprisionado em um cubo de gelo quando cai na água e sofre até uma reação alérgica, ficando todo inchado, ao levar uma picada de abelha. Novamente sob os

A batalha contra Dr. N. Gin exige que Crash desvie dos raios laser disparados pelo robô

cuidados de Mark Mothersbaugh e Josh Mancell do estúdio Mutato Muzika, a trilha apresenta mais faixas e mantém o nível, e o tema dos esgotos conta até com timbres de guitarra em meio aos sons de canos.

Nas análises, o julgamento foi bastante parecido com o predecessor. " Para os fãs de Crash e de jogos 3D, o jogo oferece novas fases com novos movimentos e animações, quebra-cabeças desafiadores, um controle muito bom e diversão sem fim", aponta o texto publicado na Gamers #25. Se antes a comparação era com *Super Mario 64* e *Nights into Dreams...*, a Ação Games confrontou a continuação com outro jogo do PlayStation. "A Sony tentou renovar o game acrescentando ingredientes do sucesso de *Croc*, mas o resultado não é o mesmo. *Croc* tem um visual mais limpo e é mais gostoso de jogar", argumenta o review publicado na edição #123.

"*Crash 2* conta com mais da mesma mecânica do primeiro jogo, mas suas melhorias gráficas e movimentos adicionais catapultam a sequência para o topo dos jogos de plataforma do PlayStation", afirma a análise da GamePro #112. Quanto à Edge, a revista inglesa reclamou da falta de novidades substanciais. "É mais um caso de 'mais do mesmo', o que é muito bom para quem adorou o primeiro jogo (e eles são em um número muito significativo) e ainda melhor para os jogadores que gostaram do original, mas ficaram frustrados pelas deficiências", pondera a análise da edição #53. "O primeiro jogo nunca foi um dos jogos mais criativos e a notável falta de inovação da sequência impede qualquer recomendação incondicional."

Crash Bandicoot 2 se consagrou como o jogo mais vendido da série, com incríveis 7,58 milhões de cópias, somando EUA, Europa e Japão. No ponto de vista de Gavin, é a melhor aventura da trilogia. "É tecnicamente superior ao primeiro, tem um repertório de movimentos maior e mais flexível e o gameplay é muito balanceado. É difícil, mas não é brutal", afirma ao site Pixelvolt. Como dito em entrevista ao Crash Mania, Rubin também compartilha dessa opinião.

Pior do que correr de uma bola gigante é fugir de um imenso urso polar indomável

O jetpack dá um frescor à aventura. Poderia até ser mais bem aproveitado

As propagandas da série colocam Crash nas situações mais improváveis

CRASH BANDICOOT: WARPED

O desenvolvimento do terceiro *Crash* não começou imediatamente após o segundo jogo. Em dezembro de 1997, enquanto Jason Rubin e Andy Gavin promoviam *Crash 2* no Japão, assim como fizeram com o antecessor, o restante da equipe tirou férias – para alguns integrantes era o primeiro descanso em três anos. A produção de *Crash Bandicoot: Warped* iniciou efetivamente em janeiro de 1998 e o lançamento para PlayStation aconteceu em outubro daquele ano. "Acreditamos que *Crash 2* foi o jogo definitivo da série e, por isso, a dúvida era: o que vamos fazer com outra continuação? Além disso, o que podemos produzir em dez meses e meio? E a resposta certamente seria criar mais fases semelhantes, mas decididamente não fizemos isso", explica Rubin à revista norte-americana Game Informer #66. "Então, Greg Omi, Stephen White e Andy Gavin (os três programadores) trabalharam nas novas engines. Nesse jogo, há três engines completamente novas de gameplay. Elas não são jogadas da forma com que você estava acostumado. Esses estágios somam cerca de 1/3 do jogo e realmente se encaixam em um mundo maior de *Crash*", conta.

As engines deram origem às fases de moto, jet-ski e avião. No caso da primeira, a aventura se transforma em um jogo de corrida. Crash precisa ultrapassar os adversários e cruzar a linha de chegada em primeiro, enquanto desvia de carros de polícia e buracos na pista, podendo subir em rampas. Nos estágios de jet-ski, entra em cena uma grande novidade do jogo que é a possibilidade de jogar com Coco Bandicoot em fases específicas. Os ambientes aquáticos são muito mais amplos do que a série costumava oferecer, tanto que há uma seta indicando o caminho. A seta ainda aparece nas fases de avião, nas quais é preciso destruir um número determinado de aeronaves inimigas em meio a um tiroteio com os adversários – há fases com Crash ou Coco como piloto do biplano. Ela também aparece em outros estágios montada no tigre Pura, da mesma forma com que Crash montava no javali no jogo original ou no pequeno urso polar em *Crash 2*. Se Crash encontrar um ovo no caminho, ele pode montar em um filhote de T-Rex e guiá-lo pela fase. A função dele é parecida com a do Yoshi em *Super Mario World*. O diminuto dinossauro protege o Crash de um ataque e permite pular longas distâncias. "Combinando elementos familiares como caixas e criaturas com as novas mecânicas, pudemos implementar maior variedade ao gameplay sem sacrificar a consistência do jogo", comenta Gavin no blog.

Com tudo isso, a Naughty Dog ainda encontrou tempo para inserir fases subaquáticas, em que Crash convenientemente usa um equipamento de mergulho, já que o pobre coitado morria instantaneamente ao cair na água. Em estágios desse tipo, ele pode eventualmente usar o Submergible, que facilita o controle debaixo d'água e atira torpedos, além de proteger Crash de um ataque. *Crash Bandicoot: Warped* traz o recorde de animações de morte do protagonista, e é hilário ele ser beijado por um sapo e o anfíbio se transformar em um príncipe, ou então vê-lo envergonhado após suas calças serem cortadas pela espada do inimigo.

Também há as fases tradicionais, incluindo as partes em que Crash se segura na grade ou foge de um animal imenso na direção da tela – nesse jogo é um tricerátopo. A Naughty Dog investiu no que o público já gostava,

- **Ano:** 1998
- **Publicação:** Sony Computer Entertainment
- **Distribuição:** Universal Interactive Studios
- **Desenvolvimento:** Naughty Dog
- **Plataforma de origem:** PlayStation
- **Versão:** PlayStation 3 (PlayStation Network)

Dessa vez, é preciso fugir de um tricerátopo

Enfim uma montaria que não sai correndo tresloucadamente

mantendo a excelência técnica dos gráficos nos cenários e personagens, a dublagem competente e a trilha sonora envolvente do estúdio Mutato Muzika. "Voltamos com 2/3 do jogo com os estágios clássicos. E a razão para termos feito isso é porque *Crash 1* e *Crash 2* são o segundo e o terceiro entre os jogos de plataforma com personagens nessa geração [*Super Mario 64* é o primeiro]", afirma Rubin.

Para dar sentido a essa mistura maluca (e justificar a presença de dinossauros no jogo), a Naughty Dog apelou para o clichê das viagens no tempo. A estação espacial do Dr. Neo Cortex explodiu e seus destroços caíram em uma montanha, liberando o espírito de Uka Uka, uma versão malévola de Aku Aku que ele havia aprisionado. Uka Uka ficou enfurecido com o fracasso do Dr. Neo Cortex em conseguir os cristais necessários para dominar o mundo e então chamou o Dr. N. Tropy para ajudá-los. Ele construiu a Time Twister, uma máquina do tempo que possibilita viajar para as localizações originais dos cristais. A missão de Crash e da irmã Coco é mais uma vez coletá-los, seguindo por diferentes épocas, passando pela era dos dinossauros, mundos futuristas, pirâmides do Egito e até a Muralha da China.

Como em *Crash 2*, há uma área central, a Warp Room, que conecta todas as fases e permite salvar o progresso. A diferença para o predecessor é que os estágios podem ser acessados no mesmo andar: cada mundo possui cinco fases e um chefe, e quando esse processo é completado, os raios de energia que bloqueiam a passagem para o próximo mundo são desativados. A cada chefe derrotado, Crash obtém um power-up que se soma a todos os novos movimentos adicionados ao personagem em *Crash 2*. Vale lembrar que agora também há suporte à função rumble do controle DualShock, além do uso do direcional analógico para mover Crash ou Coco.

Crash ganha o Super Body Slam, que amplia a força da barrigada para quebrar três caixas; Super Double Jump, que é um pulo duplo; Death Tornado Spin, que aumenta o tempo de ataque do rodopio com sucessivos toques no botão; Fruit Bazooka, que permite atirar frutas Wumpa mirando com o L1 e atirando com o círculo; e finalmente o Crash Dash, que faz com que ele corra com o R2. Para aproveitar esse último power-up, no entanto, o jogador precisa coletar as Relics para habilitar as fases do mundo secreto.

Além dos cristais e das gemas, que são liberadas depois de destruir todas as caixas como no predecessor, *Crash Bandicoot: Warped* conta ainda com essas Relics. Após concluir um estágio, o jogador deve entrar novamente na mesma fase e pegar o relógio para acessar o modo Time Trial. A Relic é liberada se a fase for concluída antes do tempo e, para tanto, ajuda bastante quebrar as caixas que param o contador temporariamente. Fora essas, a única novidade é a caixa com Timer, que varia entre diferentes itens a serem coletados. Se o jogador demorar muito para quebrá-las, no entanto, elas se tornam indestrutíveis e perdem a utilidade.

O terceiro jogo da série, de maneira geral, foi bem avaliado nas

O mote de viagens no tempo garantiu uma boa variedade de cenários no jogo

A versão japonesa de *Crash Bandicoot: Warped* tem suporte ao PocketStation, que permite baixar minigames para o periférico

As fases de jet-ski fogem do convencional e mostram a imensidão dos ambientes

Com equipamento de mergulho, Crash enfim pode nadar tranquilamente

análises. “A qualidade dos gráficos é algo praticamente inédito no PlayStation e lembra desenho animado. O desafio não está tão exagerado quanto nas versões anteriores”, diz o review da Ação Games #135. “*Crash Bandicoot: Warped* é mais que uma obrigação, é uma promessa de risadas e altos desafios por meio dos marcos históricos; simplesmente imperdível!”, sacramenta a Gamers #36. A revista Edge #66 gostou das novidades. “As fases de voo e moto proporcionam uma diversidade substancial em relação à interminável aventura em plataforma e se provam particularmente agradáveis. No entanto, é pouco provável que a maioria dos leitores da Edge esteja preparado para investir tempo e esforço exigidos para completar plenamente *Warped*, que é competentemente produzido, com um sistema de controle intuitivo, visual impressionante e alto valor de produção”, considera a análise. “A terceira iteração da série *Crash* deve ser um gigantesco sucesso comercial e ficar imensamente popular entre os jogadores mais jovens de PlayStation.” De fato, *Crash Bandicoot: Warped* vendeu incríveis 7,13 milhões de cópias no mundo – apenas um pouco menos do que o antecessor.

Mais uma vez Crash aparece sem nenhum senso de ridículo

O terceiro jogo da série apostou na variedade

A VIDA ALÉM DO CRASH

O acordo inicial da Naughty Dog com a Universal Interactive Studios previa a produção de somente três jogos, mas, graças ao sucesso da trilogia, a softhouse fez mais um título do personagem: *Crash Team Racing*, um excelente jogo de kart que eventualmente pode ser comentado em outra edição. Depois, cada empresa seguiu seu caminho. A Universal Interactive Studios continuou lançando jogos do Crash desenvolvidos por outros estúdios, fazendo com que a série se tornasse multiplataforma e não mais restrita aos consoles PlayStation.

***Crash Team Racing* marcou a despedida da Naughty Dog na produção de jogos do personagem**

Já a Naughty Dog teve um futuro muito mais brilhante: a softhouse foi comprada pela Sony em 2001 e, desde então, produziu as séries *Jak and Daxter* e *Uncharted*, além de *The Last of Us*. Em 2004, os fundadores Andy Gavin e Rason Rubin saíram do estúdio, que posteriormente revelaria outros talentos da indústria, como Bruce Straley e Neil Druckmann, os principais responsáveis por *Uncharted 2: Among Thieves* e *The Last of Us* – apenas Straley é da época em que a sotfhouse fazia *Crash*, estreando na companhia como artista em *Crash Team Racing*.

Apesar dos jogos mais recentes do Crash não serem inspirados como nos tempos áureos do PlayStation, a trilogia original obteve êxito incontestável. Qual a explicação? “Certamente, a qualidade dos jogos, o marketing incrível que a Sony fez para o personagem e o sucesso do PlayStation contribuíram bastante para o sucesso do Crash. Mas acredito que é mais o estrelato do Crash. Há personagens em bons jogos em boas plataformas com massivas campanhas de marketing que não chegaram perto dele”, afirma Rubin à Edge.

“Após a compra do jogo, o marketing acaba. Então por que o site da Naughty Dog tem pedido atrás de pedido, de todas as partes do mundo, por brinquedos e outros produtos do Crash? Crash é mais que um personagem de videogame. Acredito que as pessoas querem mais dele.”

DEZ JOGOS DE PLATAFORMA COM INCRÍVEIS TRANSFORMAÇÕES

Máscaras
(Kid Chameleon)

Falar de transformações e não citar *Kid Chameleon* é um verdadeiro pecado. O jogo que fez vários jogadores tacarem o controle do Mega Drive na parede devido ao desafio elevado traz como principal característica as máscaras utilizadas pelo herói Casey. As opções variam entre cavaleiro de ferro, samurai, ciclópe, tanque de guerra, sósia de Jason Voorhees e outras. Em tese, elas deveriam facilitar sua vida, mas "essa é a história de um cara durão demais para ser superado", como diz a tela inicial do jogo.

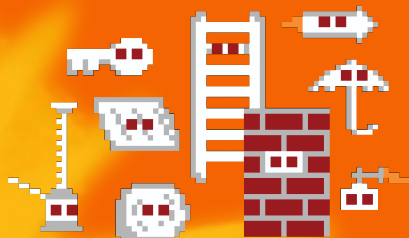
Criaturas bizarras **(Super Widget)**

Nos anos 90, a produtora Atlus (a mesma da série *Shin Megami Tensei*) se aventurou no gênero plataforma em *Super Widget*, baseado em um obscuro desenho da época. O título se baseia principalmente nas transformações do personagem principal. O que ele vira exatamente ainda permanece uma incógnita. Um exemplo é quando o jogador controla uma espécie de avestruz para então passar a usar um animal desconhecido com cores de uma abelha.

Roupas mágicas **(série Disney's Magical Quest)**

A Capcom produziu excelentes jogos para Super Nintendo estrelados pelo rato mais conhecido do mundo e seus amigos. A trilogia *Disney's Magical Quest* tem como destaque um 'guarda-roupa mágico', no qual os heróis trocam de vestimenta inúmeras vezes durante a série. Um mero toque no botão e os personagens mudam de habilidades de acordo com a roupa escolhida. De cavaleiro medieval, passando por aventureiro de safári e até mesmo mágico.

Muitas coisas **(A Boy and his Blob: Trouble on Blobolonia)**

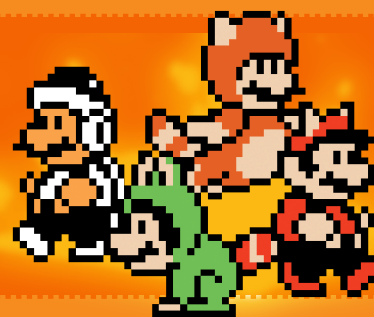
A pessoa que criou a máxima de que "o cão é o melhor amigo do homem" realmente não jogou esse jogo. A menos que ele consiga se transformar em um escudo, trampolim, balão, escada ou foguete utilizando apenas uma jujuba, o totó é facilmente superado pela bolha. As mil e uma utilidades do ser são usadas para resolver quebra-cabeças nesse jogo do NES criado pelo mestre David Crane, responsável por clássicos do Atari 2600, como *Pitfall!* e *The Activision Decathlon*.

Super Sonic (Sonic the Hedgehog 2)

Em uma época na qual a única fonte de informação sobre games eram as revistas especializadas, esse foi um dos poucos meios em que era possível ver o Super Sonic. Os requisitos são trabalhosos: coletar sete esmeraldas nos estágios especiais, que precisam de ao menos 50 anéis no final de cada fase para serem acessados. Depois de transformado, o herói fica ainda mais rápido e imune aos ataques. Realmente, ele consegue vencer tudo (tirando o declínio da série).

Meios de transporte (Super Mario World 2: Yoshi's Island)

Na franquia mais famosa da Nintendo, a habilidade de transformação fica com Mario e seu estranho fetiche em se vestir de várias coisas diferentes. A história mudou quando Yoshi se tornou a estrela no até hoje belíssimo *Yoshi's Island*. Seja por terra, céu, água ou até mesmo ferrovias, o dinossauro está disposto a se transformar em diversos meios de transporte para poder proteger Baby Mario ao longo de cenários que parecem ter sido desenhados por giz de cera.

Power-ups (Super Mario Bros. 3)

Pegar aquela folha marrom no início da primeira fase de *Super Mario Bros. 3* revolucionou os jogos de plataforma. Dar asas ao herói expandiu a forma como eram explorados os cenários, sem contar que o artificio ajuda bastante naquela fase em que o sol pentelho insiste em atazanar o bigodudo. E não para por aí. Com a roupa de Tanooki, Mario voa e também pode virar estátua. Com a Frog Suit, o herói nada mais facilmente e com a Hammer Suit atira martelos.

Máquina de lavar roupa (Banjo-Tooie)

Se no primeiro jogo do Nintendo 64 já era estranho o bastante a dupla se transformar em diversos animais e até mesmo em uma abóbora ambulante, em *Banjo-Tooie* a Rare perdeu a noção de vez. Um simples ritual mágico e surge uma máquina de lavar roupa. Além de poder atirar a vestimenta encardida nos inimigos, o jogador tem a árdua tarefa de cumprir o propósito do aparelho: lavar roupa. Menos mal que o esforço é recompensado com uma peça Jiggy.

Animais (Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest)

O segundo jogo da série *Donkey Kong Country* expandiu o conceito dos animais camaradas que dão uma forcinha no decorrer das fases. Em trechos específicos dos estágios, os macacos se transformam neles em um curto período. Alguns deles criam desafios novos, como a cobra e seu gigantesco pulo, e a aranha que cria plataformas de teia. Só é difícil entender por que a aliança da macacada com outros membros do reino animal foi reduzida na terceira aventura do SNES.

Turma da Mônica (Turma da Mônica em: O Resgate)

Turma da Mônica em: O Resgate é uma adaptação da Tectoy de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, cujo herói se transforma em diversas criaturas com diferentes habilidades. Com os personagens de Maurício de Sousa, o jogo simplesmente muda a persona da protagonista depois de vencer os chefes. Não se surpreenda se, após derrotar um vilão com as coelhadas de Mônica, aparecer uma animação dela se transformando em Chico Bento armado com espingarda e, no chefe seguinte, o jogador passar a controlar o... Bidu!

Alex Kidd in Miracle World

Um clássico tão memorável que ficou gravado na memória do Master System - literalmente

Por Rafael Fernandes

Na segunda metade da década de 80, a Sega estava longe de se tornar a gigante que um dia chegou a ser. Apesar de desfrutar de uma crescente popularidade nos arcades japoneses, a empresa ainda lutava para se estabelecer no mercado de consoles domésticos; uma tarefa difícil, já que o SG-1000 e seus sucessores não faziam frente à dominação que a Nintendo teve com o Famicom. Mas a Sega não desistia. Com o enorme sucesso de *Super Mario Bros.*, a companhia tinha de dar uma resposta: um personagem carismático como o encanador, estrelando um jogo tão divertido quanto o de Miyamoto. Assim surgiu Alex Kidd: um garoto de aparência peculiar, com orelhas grandes e largas costeletas, viciado em bolinhos de arroz (ou hambúrgueres) e com uma mão forte capaz de esfarelar rochas – ou de jogar pedra, papel e tesoura como ninguém.

Fugindo do habitual, a primeira fase começa em uma área vertical

Anos dourados

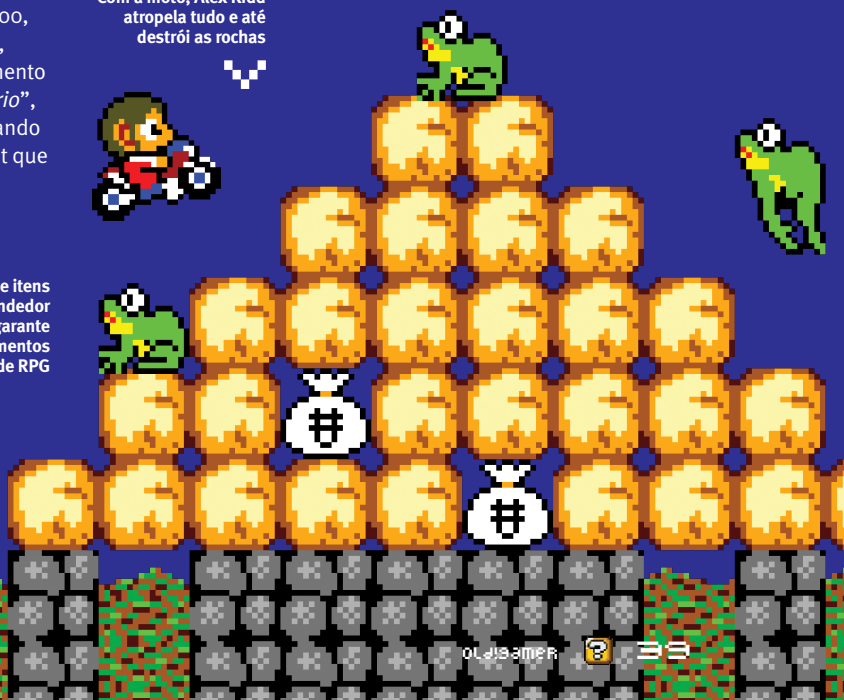
O projeto nasceu em 1986, no Japão, em um contexto no qual o mercado de videogames ainda estava longe de ser crescente como nos anos 90. As coisas naquela época eram mais simples e, por que não, até um pouco mais inocentes. Os jogos eram produzidos por pequenas equipes de jovens talentosos que, apesar da suposta inexperiência ou dos poucos recursos teóricos, contavam com uma grande vontade de trabalhar e muita criatividade para dispor. Entre os membros desse time, de fato havia nomes que depois se revelaram na história da empresa como alguns dos mais respeitados, como a artista Rieko "Phoenix Rie" Kodama (responsável pelo design de *Phantasy Star* e produção de *Skies of Arcadia*), o compositor musical Tokuhiko "Bo" Uwabo e, à frente disso tudo, o diretor Kotaro Hayashida, que se escondia sob o pseudônimo Ossale Kohta. "A Sega havia acabado de lançar o Sega Mark III [terceiro modelo do SG-1000, mais poderoso e que serviria de base para o Master System], então fomos colocados na segunda unidade de desenvolvimento com a tarefa de criar algo que vendesse tão bem quanto *Mario*", relembra Kotaro em entrevista para o site da Sega, mencionando o sucesso avassalador da Nintendo com seu console de 8-bit que abrigava o clássico de Shigeru Miyamoto, *Super Mario Bros*.

Durante a produção, toda a equipe tinha participação no processo criativo, no qual qualquer ego ou hierarquia era deixada de lado em prol do time – ou melhor dizendo, da pequena família que se formava em torno do projeto. O entusiasmo de participar de uma novidade também era compartilhado entre eles: "Quando começo a me lembrar de Alex Kidd, a primeira coisa que me vem à cabeça é do nosso programador, Mr. A [creditado no jogo como Papa Kouichi]. Ele havia acabado de terminar a conversão de *Fantasy Zone* para Master e estava muito contente por finalmente conseguir trabalhar em um título totalmente original. Ele tomava conta de todos nós, e frequentemente levava a gente para beber à noite", relembra Bo no encarte do álbum *Alex Kidd Complete Soundtrack*. "Ele me forçava o tempo todo a refazer as músicas,

- **Ano:** 1986
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega
- **Plataforma de origem:** Master System
- **Versões:** Nintendo Wii (Virtual Console), PlayStation 3 (PlayStation Network) e Xbox 360 (Xbox Live Arcade)

Com a moto, Alex Kidd atropela tudo e até destrói as rochas

A compra de itens com o vendedor ao lado garante ao jogo elementos de RPG

O jogador pode colocar tudo a perder ao ser vencido nas partidas de pedra, papel e tesoura. Melhor decorar ou consultar um detonado

dizendo que o jogo precisava de temas memoráveis e fáceis de assobiar. Tenho boas lembranças dele."

O espírito colaborativo não se limitava apenas à equipe por trás do projeto, já que outras pessoas de fora também davam seus pitacos. Foi assim que surgiu o nome Alex Kidd que todos nós conhecemos. "Foi Yoji Ishii, game designer de *Flicky* e criador de *Fantasy Zone*, quem deu a ideia de como chamá-lo", relembra Yosuke Okunari, produtor da Sega, no *Alex Kidd Complete Soundtrack*. "Kotaru depois adicionou 'Osaaru' no final do nome do personagem, batizando-o de 'Alex Kidd Osaaru'". Um nome fácil de gravar, com uma sonoridade bacana e que definia a personalidade infantil, porém heroica do protagonista.

E como seria a aventura na qual Alex Kidd embarcaria, afinal? Após a usual discussão, Kotaro Hayashida estabeleceu o que virou o título que impulsionaria as vendas do Mark III. "Procurei fazer um jogo de plataforma, mas com um aspecto mais narrativo; quase um RPG de ação, apesar de naquela época esse gênero ainda não ser tão definido. Para isso, peguei várias influências do livro-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* e alguns elementos de jogos como *Ultima* e *Wizardry*, que eu jogava bastante no Apple II", relembra.

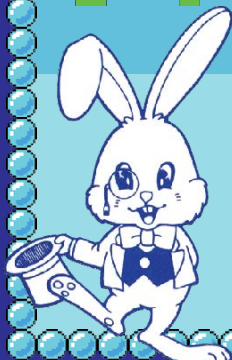
A imaginação não tinha limites para criar o cenário e a história de Alex Kidd: "O jogo é situado no meio de uma guerra interplanetária, assim como no universo *Star Wars*. O planeta onde Alex Kidd mora, Aries, é um local pacífico que se parece muito com a Terra", conta o diretor. Porém, a paz é perturbada nesse lugar: o Rei Sander Radaxian, conhecido também como Rei Thunder, desaparece misteriosamente, e o invasor Janken, O Grande, sequestra o Príncipe Igle e a Princesa Lora, a fim de usurpar do trono. Para completar, os habitantes do planeta são todos petrificados por um feitiço. Alex Kidd, que cresceu órfão, descobre por meio de um velho sábio que pertence à linhagem real dos Radaxian, ou seja, é filho do Rei Thunder e irmão do Príncipe Igle. Automaticamente, o herói ganha a missão de usar a força de seus punhos e as habilidades no pedra, papel e tesoura para derrotar os inimigos invasores e resgatar a recém-descoberta família. Um enredo

Pelo menos embaixo d'água Alex Kidd é melhor que o Sonic: ele pode nadar à vontade, sem perder o fôlego

A aparição do fantasma obriga Alex Kidd a fugir o mais rápido possível

OS MASCOTES DA SEGA

Nem Sonic nem Alex Kidd: antes deles, a Sega teve alguns jogos estrelados por personagens tão carismáticos a ponto de servirem como mascote da empresa em dado momento, até terem seus respectivos tapetes puxados. Confira quem eles são.

Pengo - O simpático pinguim surgiu nos arcades em 1982, em um jogo desenvolvido pela Coreland e publicado pela Sega, seguindo depois com adaptações para várias plataformas da época. Com uma aparência amigável, o animal teve uma breve participação como representante da empresa.

Professor Asobin - O coelho nunca estrelou um jogo, mas esteve presente em todos os manuais de instruções dos games da era 8-bit da Sega no Japão, até o Mark III. O mascote geralmente aparecia trazendo dicas e truques para os jogos ou avisos de manuseio correto dos cartuchos.

Flicky - O pintinho nasceu em 1984 nos fliperamas, e além das conversões de praxe para os consoles domésticos, fez aparições especiais em diversos títulos da Sega desde então, inclusive em vários jogos do Sonic.

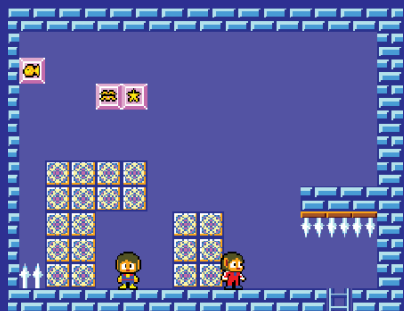
Opa-Opa - Estrela do shoot 'em up *Fantasy Zone*, a colorida e carismática navinha com pernas chegou a ter uma franquia de jogos além de aparições e alusões em outros títulos – incluindo uma participação no anime *Zillion*, que passou aqui no Brasil na TV Globo. Infelizmente, não foi muito longe, apesar de constantemente ser lembrado com Alex Kidd no hall dos personagens memoráveis da Sega.

simples e fantasioso, digno das histórias infanto-adolescentes dos anos 80. "Minha inspiração para esse universo veio da enorme província de Badakshan no Afeganistão, na época das jornadas de Marco Polo", diz. Com a história, o personagem e as diretrizes de design definidos, estabeleceu-se a premissa de *Alex Kidd in Miracle Land* – título provisório não muito diferente de *Alex Kidd in Miracle World*. Será que o resultado correspondeu às expectativas?

O herói do pedra, papel e tesoura

Logo de cara, o cartucho mostra ser mais versátil que *Mario*, sua fonte inspiradora. A imagem na tela-título, uma colagem com vários momentos do jogo, já dá uma prova de que *Alex Kidd in Miracle World* é uma aventura colorida e vibrante na qual o personagem percorre terra, ar e água para atingir seu objetivo. E, diferentemente do encanador, Alex Kidd não ataca os inimigos com pulos ou cabeçadas; seus ataques são com o potente soco, capaz de derrotar os oponentes e também de quebrar blocos de pedras, que podem esconder itens especiais e dinheiro (ou um fantasma que pode matá-lo). A grana acumulada por Alex permite comprar outros acessórios em lojas especiais ou até mesmo continues, o que serve como exemplo de alguns dos elementos de RPG que Kotaro implementou no jogo. Apesar disso, o ritmo é bem mais intenso, com mais inimigos e obstáculos na tela, além de cenários mais interativos e imprevisíveis, repletos de armadilhas nos trechos finais. Essa cadência mais exigente acabou tornando *Miracle World* um jogo muito mais difícil que seus congêneres, ainda mais porque Alex Kidd é consideravelmente mais vulnerável que o Mario, já que morre ao primeiro contato com qualquer inimigo, sem direito a power-ups como cogumelos ou coisas do tipo. Apesar da suposta simplicidade e da

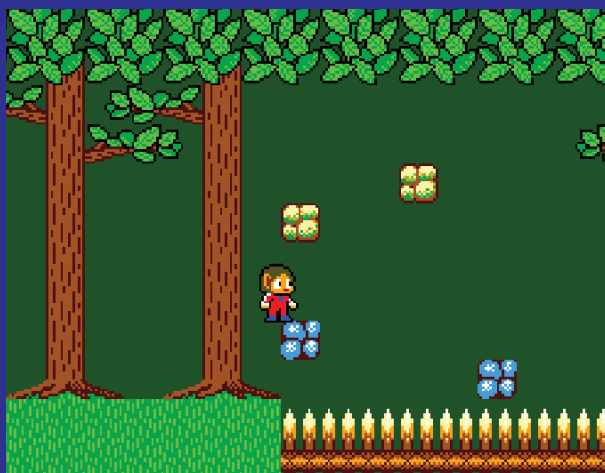
A coletânea *Alex Kidd Complete Album* contém dois CDs com as trilhas de toda a série. A "The Alex Kidd Song" cantada por Takenobu Mitsuyoshi é o bônus desse álbum

O bizarro Janken, O Grande, é o vilão a ser combatido

O irmão de Alex Kidd, Egle, nem parece aliviado após ser libertado

O povo Radaxiano aguarda o triunfo de Alex Kidd

aparência infantil, *Miracle World* é muito mais cruel. Para piorar, os botões de pulo e ataque são invertidos em relação aos de *Mario*, o que torna mais difícil a tarefa de se acostumar aos controles – nas versões do jogo na memória do Master, esse esquema foi trocado de volta para o convencional.

Como se isso não fosse o suficiente, as batalhas contra os chefes fogem do comum: em vez de um duelo tradicional entre ataques físicos e mágicos, a briga é resolvida em uma partida melhor de três de pedra, papel e tesoura. "Esse foi um daqueles conceitos que criamos para diferenciar nosso jogo do *Mario*. Era uma ideia absurda", justifica Kotaro. O resultado acabou ficando bem anticlimático. O jeito para vencer os inimigos é contar com a sorte para derrotá-lo ou jogar o mesmo trecho várias vezes até descobrir o padrão das jogadas dele, que é sempre igual – ou comprar uma revista de games e ver tudo escrito lá em um detonado. Alguns chefes finais se recusam a perder e tentam atacar Alex fisicamente, exigindo uma sequência de golpes até serem derrotados em definitivo.

Junte isso a um mapa principal que não indica o progresso do personagem, além de uma detecção de colisão bem desfavorável ao jogador, e temos um jogo extremamente difícil tanto de forma deliberada, mas também como resultado de uma falta de capricho em alguns elementos. Mesmo assim, *Miracle World* é bem cativante, especialmente porque nem sempre fica preso às fundações do gênero, estabelecidas um ano antes com *Super Mario Bros*. O design das fases foge do senso comum, não se limitando somente ao deslocamento da esquerda para a direita. Grande parte da progressão do primeiro estágio se dá de forma vertical, por exemplo, e outras fases exigem que o personagem caminhe da direita para esquerda, sentido inverso ao normal. A mais interessante das inovações do jogo, porém, se dá por meio dos veículos com os quais Alex Kidd pode contar para se deslocar e derrotar inimigos mais facilmente, como a motocicleta Sukopako e o Petitcopter, um mini-helicóptero que atira e se locomove por

Alex Kidd in Miracle World apresenta uma variedade de cenários muito maior do que o primeiro *Super Mario Bros*.

"Esse polvo deveria ter oito tentáculos, mas tivemos problemas com o número de sprites na tela", relembra Kotaro Hayashida. Imagine a dificuldade para sair dali

meio de pedaladas. Este último protagoniza um dos momentos mais memoráveis do jogo. Alex percorre um espaço aéreo cheio de obstáculos: se o Petitcopter colidir em alguns deles, o personagem cai para o fundo do mar, onde pode prosseguir pela fase de forma submersa (e mais difícil). No geral, para um jogo de plataforma datado de 1986, *Alex Kidd* oferece uma experiência variada, cujos problemas e inconsistências passaram despercebidos no contexto da época, seja pelas limitações técnicas, seja pelo senso crítico ainda não apurado dos jogadores – afinal de contas, esse provavelmente foi o primeiro jogo com o qual muitos iniciariam sua vida nos videogames.

O cartucho de ouro

No Japão, *Alex Kidd in Miracle World* foi um dos primeiros jogos da Sega que receberam a classificação 'Gold Cartridge', uma indicação que usava o cartucho como mídia em vez dos pequenos cartões usados anteriormente para armazenamento dos jogos. E o título faz bom uso dele: com 1 Megabit à disposição somado ao poderio técnico elevado do Master System em relação ao 8-bit da Nintendo, os gráficos se mostram muito mais coloridos e detalhados do que os de *Super Mario Bros.*, com cenários mais vibrantes e um maior número de blocos e sprites sendo exibidos na tela. O protagonista Alex é mais delineado que o Mario, com mais

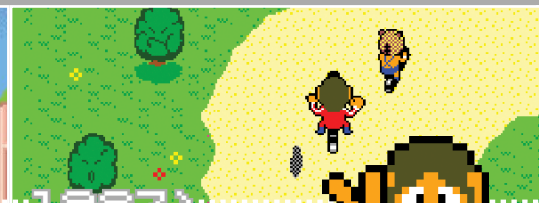
MIRACLE WORLD

Acompanhe a rota do herói Alex Kidd pelas 17 fases do Miracle World.

A TIMELINE DE ALEX KIDD

1986 >

Alex Kidd and The Lost Stars

Lançado em dezembro de 1986 para os arcades – ou seja, um mês após *Miracle World* –, *The Lost Stars* é um jogo de plataforma muito mais centrado na ação e com um ritmo bem mais frenético, além daquela dificuldade marota e comedora de fichas. Destaque para alguns cenários e inimigos completamente pirados, como um skinhead pelado que atira caveiras de sua região glútea, e para trilha sonora de Hiroshi Kawaguchi, de *OutRun*, *Space Harrier* e outros sucessos da época. Dois anos depois, o título recebeu uma boa conversão para Master System.

1987 >

Alex Kidd BMX Trial

Lançado somente no Japão, o cartucho faz uso do controle paddle do Master System, que comanda o personagem sobre uma bicicleta passando por percursos cheios de obstáculos. Quem achou que isso seria uma boa ideia está de parabéns.

No melhor estilo dos castelos de ***Super Mario Bros.***, **a caverna também tem lava**

Pedalar para voar: o Petitcopter é o veículo mais criativo do jogo

características e uma maior quantidade de frames de animação. Já os inimigos não são dos mais originais e fazem pouco sentido no contexto do jogo, como o Rei Janken, de aspecto bem bizarro e aleatório. Mas isso não chega a ser um incômodo e até ajuda na aparência um tanto quanto surreal de *Miracle World*, como originalmente imaginado por Kotaro. Mesmo com as limitações técnicas do Master System, *Miracle World* tem um bom visual para um jogo de 1986.

Já a trilha sonora é repetitiva, com o tema de Alex Kidd sendo reproduzido ad infinitum na maioria das fases. Mas, por incrível que pareça, isso não é ruim. Uma composição de somente 30 segundos antes de entrar em loop e repetir, é impressionante como o tema composto por Tokuhiko Uwabo não enjoa em nenhum momento e é facilmente murmurável, ainda que os efeitos sonoros surgiam para atrapalhar o arranjo, devido à limitação de canais do chip sonoro do Master. Como Bo conseguiu encontrar a melodia certa? Muita tentativa e erro: "Durante o desenvolvimento, o programador Papa Kouichi vivia murmurando as melodias, falando 'sutakora, sutakora, sutakora sassa!' entre as notas. Até que uma das composições que fiz se encaixou com as palavras", relembra o músico, citando uma onomatopeia japonesa usada para indicar uma pessoa que está correndo ou fugindo de alguém. Essa expressão acabou entrando na letra criada para a música do Alex Kidd, que vinha no encarte do disco *Sega Game Music Vol. 01*, lançado em 1986 no Japão em LP e fita K7 pela GMO Records. Eventualmente, Takenobu Mitsuyoshi (*Daytona USA*, *Virtua Fighter 2*, *Shenmue*) cantou essas letras em uma versão rock feita para a compilação *Alex Kidd Complete Soundtrack*, lançada em 2009.

Mas a música principal não é apenas a única que merece algum mérito. "Bo compôs uma trilha sonora graciosa e simples, do jeito que havíamos pedido. Minhas músicas favoritas são a do Petitcopter e a das fases aquáticas, pois ambas são temas

Alex Kidd in High Tech World

Originalmente lançado no Japão como *Anmitsu Hime*, baseado no mangá homônimo, a versão internacional do cartucho foi modificada para incluir Alex Kidd e outros personagens, mas mantendo a essência do jogo. Só serviu para manchar mais ainda a reputação do personagem, uma vez que o título é bem medíocre. Parece mais que a Sega viu o rolo da Nintendo com o *Super Mario Bros. 2* e quis fazer igual.

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Um dos primeiros lançamentos do Mega Drive, Alex Kidd volta às origens com um jogo de plataforma no mesmo ritmo de *Miracle World*. Infelizmente, o gameplay é consideravelmente diferente, e isso não é bom – os pulos fazem parecer que Alex está em um lugar com baixa gravidade. Ainda assim, é um cartucho mediano.

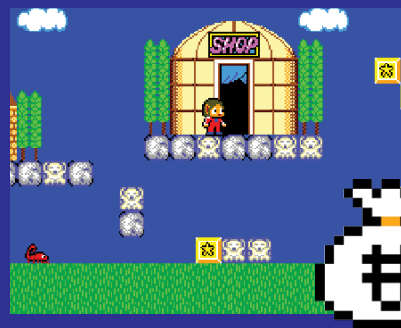
Alex Kidd in Shinobi World

Projetado inicialmente como *Shinobi Kid*, Alex Kidd caiu de paraquedas no meio desse jogo que, como o nome já diz, segue mais a fórmula de ação da série *Shinobi* do que propriamente dos títulos estrelados pelo Radaxiano. É uma boa paródia e um bom jogo por si só.

bem alegres", relembra o diretor Kotaro Hayashida. "Naquela época, contávamos somente com uma pessoa na composição das trilhas sonoras e, por conta disso, ele tinha uma enorme liberdade para experimentar novas ideias." O resultado deu certo, uma vez que Bo compôs uma das músicas mais memoráveis e associáveis da história dos games, o que, junto com seu trabalho na trilha sonora de *Phantasy Star*, faz dele um dos compositores mais notáveis da era de ouro da game music. Infelizmente, após sair da Sega em 1997, Bo não se envolveu mais com música, afastando-se em definitivo do mundo dos videogames.

Aposentadoria compulsória

Com gráficos muito bons, trilha sonora chiclete, gameplay diversificado e dificuldade excessivamente elevada, porém motivadora, *Alex Kidd in Miracle World* tinha tudo para tornar-se um clássico, o que de fato aconteceu com o tempo.

O dinheiro coletado nas fases realmente tem função no jogo

O jogo saiu em novembro de 1986 para Sega Mark III, com boas avaliações entre a crítica especializada da época. Porém, devido à participação inexpressiva da Sega no mercado doméstico, não houve um sucesso avassalador além do suficiente para novas continuações estreladas pelo garoto. O jogo só iria se tornar popular mesmo alguns anos depois, ao ser incluído na memória do Master System II, uma revisão do console lançado em regiões onde a Sega tinha maior presença, como na Europa e na Austrália. Por aqui no Brasil, o Master System II com *Alex Kidd* na memória aportou em abril de 1991 graças à Tectoy. O jogo continuou acompanhando o Master System III Compact, lançado no ano seguinte, até ser desbancado pelo Sonic, cujo jogo de estreia passou a acompanhar o console a partir de 1996.

O ouriço foi um carma na vida de Alex Kidd. Após

KOTARO HAYASHIDA, O RECLUSO CRIADOR DE ALEX KIDD

Kotaro Hayashida prefere o anonimato. É por isso que ele adotou o pseudônimo Ossahle Kohta, como é creditado em vários dos jogos dos quais participou, e sempre evitou registros fotográficos. O game designer entrou na Sega e se tornou essencial na produção de grandes clássicos da empresa – como o próprio *Alex Kidd* e o clássico RPG *Phantasy Star*, do qual foi responsável pelo roteiro. Sua ludografia inclui também *My Hero* (*Gang's Fighter* por aqui), *Ninja Princess*, *Zillion* e *Space Harrier II*, só para citar alguns. Kotaro concedeu depoimentos ao site da Sega of Japan, ao livro *Sega Mega Drive Collected Works* e ao encarte do álbum *Alex Kidd Complete Soundtrack*, usados como fonte para esta reportagem. Aqui vão mais alguns deles.

O que você fazia antes de entrar na Sega? Você sempre quis trabalhar com jogos?
Mudei-me para Tóquio assim que me formei na Faculdade de Direito – que, claro, não tem nada a ver com videogames. No fim das contas, foi meu hobby que prevaleceu. Eu pretendia trabalhar na Namco, mas acabei sabendo antes que a Sega estava com uma vaga em aberto. Quando vi a propaganda em uma revista de que a Sega estava recrutando novos funcionários, no dia seguinte peguei um trem até a empresa. Só que o mapa que eu tinha era bem complicado e acabei me perdendo no meio do caminho, indo parar em uma fábrica da companhia. Um funcionário da Sega me deu uma carona ao edifício principal e consegui fazer a prova e a entrevista. E, por incrível que pareça, eles me contrataram no mesmo dia. É o tipo de coisa que jamais aconteceria atualmente, mas era assim a indústria naquela época. Na verdade, também havia marcado uma entrevista na Namco, mas como me ofereceram o emprego na Sega, decidi aceitar logo de cara.

Qual foi o seu primeiro jogo na Sega?
Fui contratado em 1983, assim que eles começaram a desenvolver jogos para consoles. Éramos mais ou menos dez pessoas no setor de sistemas domésticos, que começou fazendo jogos para SG-1000 [primeiro videogame da empresa, lançado em 1983]. O primeiro jogo no qual trabalhei se chama *Hustle Chumy*, eu acho.

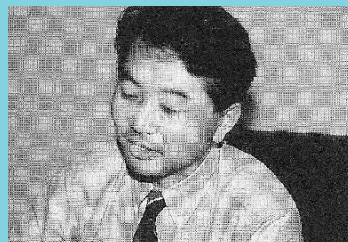
Na verdade, começamos mesmo produzindo um jogo de arcade. Até fizemos um teste de locação, mas acabou que o projeto foi engavetado. Ele se chamava *Chain Pit*. Pensando bem hoje em dia, parece uma loucura o fato de um bando de novatos planejar e lançar um jogo assim de primeira.

O design do jogo era diferente no início?
Sim. O primeiro nome que demos ao game foi *Alex Kidd in Miracle Land* [em vez do título final *Alex Kidd in Miracle World*], mas planejávamos desde o início fazer um adventure com elementos de ação. Algo semelhante ao que chamamos hoje em dia de 'RPG de ação'.

Mas os comandos envolviam os ataques de Alex com socos e pulos?
Não. Originalmente, ele usava um bastão como arma, mas então o transformamos em um discípulo de Kenpou, e ele virou um personagem mais original, com o soco sendo a arma principal. E esse ataque foi uma das coisas que fizemos para diferenciá-lo do Mario. Houve várias mudanças assim durante a produção e o design do jogo teve várias revisões até chegar à forma que conhecemos.

Que outros elementos vocês utilizaram para distinguir o jogo de *Super Mario Bros.*?
Por exemplo, Mario ataca para cima quando ele pula, então Alex desfere seus golpes lateralmente. Coisas assim. Aliás, também trocamos a ordem dos botões de pular e atacar em relação ao *Mario*. Na época, a gente achava que estava fazendo algo 'diferente'... Lego engano. Quando olho agora, não faz sentido algum. E é mais difícil jogar assim.

Como foram criados Alex e o Miracle World?
Pedi a um desenhista que criasse o Alex. Não sei se foi uma ideia dele, inclusive, mas muitos dizem que o personagem ficou muito parecido comigo. Eu não tinha um conceito definido para o design dos gráficos, mas criava alguns desenhos que serviam como conceito e descrição do cenário. O resultado final ficou apátrido, sem referência a qualquer lugar conhecido, e manteve o visual fantasioso.

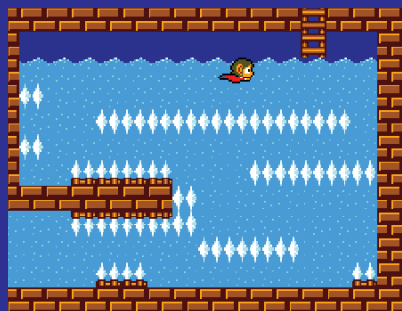
O jogo é situado em outro universo, mas a comida favorita do Alex é um onigiri, que é da nossa cultura. Qual a explicação?
Sim, o bolinho de arroz é uma comida do nosso planeta, mas existe uma ilha em Aries com a mesma culinária [risos]. Não sei dizer quando Alex começou a gostar de onigiris, mas seu pai King Thunder gosta de absorver novas culturas, então provavelmente foi ele que apresentou os bolinhos ao Alex. [Na versão ocidental de *Miracle World*, os onigiris foram substituídos por hambúrgueres].

(Reprodução/World of Phantasy Star)

Aliás, por que as lutas contra os chefes são partidas de pedra, papel e tesoura?
Esse foi um daqueles conceitos que criamos para diferenciar nosso jogo do *Mario*. Era uma ideia absurda. Tivemos várias reações tipo: "Como assim? Isso não era pra ser um jogo de ação?" ou "Perdi o Jankenpo e agora deu Game Over? Que porcaria." Realmente, para os mais habilidosos, perder tudo em uma partida de pedra, papel e tesoura... É uma droga mesmo [risos]. O pessoal da Sega ficou preocupado, mas eu queria ver como os jogadores reagiriam, então deixei no jogo.

Como você avalia atualmente *Miracle World*?
É um jogo bem carismático, em que você procura explorar cada canto. Mas acho que deveria ter feito algo mais amigável... Deveria ao menos deixar os jogadores visualizarem a pontuação o tempo todo [risos]. E gosto muito até hoje da ideia por trás do Peticopter. É por isso que, quando faço o design de um jogo, sempre tento colocar uma certa variedade de veículos. Fiz vários deles em *Phantasy Star*, por exemplo, no qual trabalhei bem depois de *Alex Kidd*. E, apesar da aparência infantil, *Alex Kidd* é um jogo muito difícil, cheio de desafios. Por isso, acho que todos que jogaram deveriam estar possuídos de uma rara paciência e perseverança (além de uma certa generosidade, considerando o número de coisas absurdas no jogo). Mas acho que foram os obstáculos horríveis que o jogo tinha que fizeram com que ele fosse tão inesquecível. Só recentemente descobri que Alex Kidd é um personagem bem conhecido na Europa, até mesmo hoje em dia. Fico bem surpreso e feliz de saber que Alex Kidd foi jogado por várias pessoas ao redor do mundo.

Enfim, era uma época muito boa. Pra mim, *Alex Kidd in Miracle World* foi minha primeira oportunidade de construir um mundo cheio de fantasia, que antes disso existia apenas na minha mente e de forma nublada e desconexa. Quando vi minhas concepções transformadas em realidade na tela do jogo, senti uma alegria que não trocaria por nada neste mundo.

***Agradecimentos ao site shmuplations.com pela ajuda na tradução desta entrevista.**

Beirando o sadismo, essa é uma das partes mais difíceis do jogo

Para recuperar a coroa, é necessário pisar nos blocos seguindo a ordem da pedra Hirotta

Janken, O Grande, não se contenta com a derrota do Janken-pon e parte para a briga na batalha final com Alex Kidd

As cabeças dos chefes bizarros aludem às partidas de pedra, papel e tesoura do jogo

A lancha atira mísseis, mas não é capaz de destruir os blocos vermelhos

mudanças constantes de aparência, além de continuações e outros tipos de jogos com qualidade bem diversificada – para não dizer inconsistente –, o surgimento de Sonic condenou Alex Kidd ao ostracismo. Nunca mais houve um jogo protagonizado pelo personagem: "A Sega àquela altura não tinha um plano definido para promover o Alex Kidd de uma forma mais efetiva e não fomos felizes o suficiente para emplacá-lo", relembra Kotaro Hayashida. Será que ele então ficou chateado por ver o herói ser colocado para escanteio em prol da criação de Yuji Naka e Naoto Oshima? "Também tive participação na concepção do Sonic", relembra o diretor. "Na época em que começamos a criar o Sonic, eu era o coordenador do departamento responsável pelo projeto. Deixei o Hirokazu Yasuhara (diretor dos jogos de Sonic no Mega Drive) liderar a produção, mas fui eu quem criou o conceito inicial. Várias ideias foram idealizadas inicialmente para possíveis jogos do Alex Kidd."

Se Kotaro não guarda ressentimentos, os fãs do herói se sentiriam bem tristes pelo desaparecimento do personagem, que durou mais de uma década. Ele só daria as caras novamente em 2001, no RPG *Segagaga*, lançado para Dreamcast em seu fim de vida. O título, uma paródia à indústria dos games, mostra um Alex Kidd decadente e desempregado, trabalhando em uma loja de jogos para sobreviver. Há espaço até para um monólogo, no qual ele desabafa sua ascensão e derrocada após o estrelato de Sonic. Mas fora essa depressiva homenagem, não havia nem mesmo previsão de uma nova aventura – aliás, não há plano até hoje.

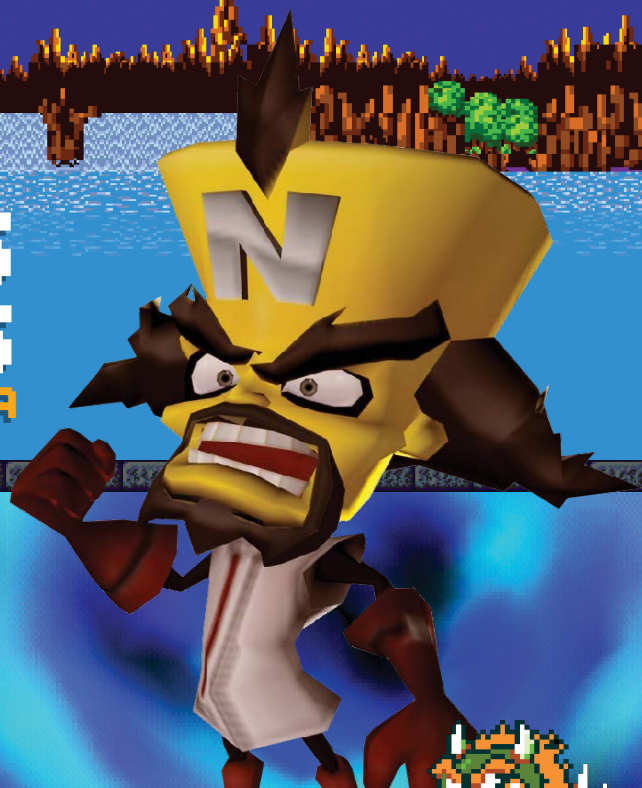
Para compensar, anos depois ele faz participações em jogos que reúnem diversos personagens da Sega, como *Sega Superstars Tennis*, lançado em 2008 para PlayStation 2, Wii, Xbox 360 e PlayStation 3; *Sonic & Sega All Stars Racing*, para Wii, Xbox 360, PlayStation 3 e PC em 2010; e surgiu como um personagem secreto para a continuação *Sonic & All Stars Racing Transformed*, que saiu em 2012 para PC, Xbox 360, PlayStation 3 e Wii U. Apesar desses títulos trazerem uma boa nostalgia ao possibilitar com que as pessoas controlassem o personagem, Alex Kidd é apenas mais um entre vários outros, às vezes tão esquecidos quanto ele pela Sega. E se hoje em dia a situação está ruim até para o Sonic, estrela da casa, que dirá para o que foi deixado de lado...

Não fosse a iniciativa de fãs, que se colocam à disposição para projetos como remakes em HD, fanarts e outras coisas do tipo, Alex Kidd estaria ainda mais esquecido no que depender da empresa que o criou. Aparentemente, o futuro de Alex Kidd será reviver o passado – o que, às vezes, é melhor que o presente mesmo.

DEZ VILÕES MEMORÁVEIS DOS JOGOS DE PLATAFORMA

Dr. Neo Cortex

(Crash Bandicoot)

Pior do que um experimento defeituoso, só um que frustra todos seus planos mirabolantes. Cortex sentiu isso na pele após simplesmente criar seu maior rival, o marsupial Crash Bandicoot. De forma clichê, ele chegou a aprisionar a namorada do herói e, de forma mais clichê ainda, foi derrotado facilmente, incluindo até surras no karts. Todo azar é pouco para o doutor da testa grande.

Mizrabel

(Castle of Illusion Starring Mickey Mouse)

Ela sequestra Minnie na tentativa de roubar sua juventude. O camundongo tem de se aventurar no castelo ilusório de Mizrabel para resgatar a amada, utilizando-se apenas do pulo e do arremesso de maçãs. Derrotar a vilã traz Minnie de volta aos braços de Mickey para que o casal rodopie alegremente por centenas de metros em um bosque.

Bowser

(Super Mario World)

Na primeira aventura do encanador para SNES, Bowser embarca em uma nave no formato do rosto de um palhaço e ataca lançando inimigos que viram a principal arma para que ele seja vencido. Agora só fica o mistério sobre quem solta os fogos quando o chefão é derrotado. Algum funcionário insatisfeito?

The Great Mighty Poo

(Conker's Bad Fur Day)

É questionável se Conker não é um vilão propriamente dito com todas as suas tendências alcoólatras e a notável sociopatia ao enfrentar os desafios de *Bad Fur Day* do Nintendo 64. No entanto, o peludo não é uma montanha gigantesca de fezes que se intitula 'O Grande Poderoso Cocô' e canta uma música-tema grudenta (eca) sobre sua magnitude. Como esse jogo recebeu sinal verde para ser lançado pela sempre conservadora Nintendo?

Dr. Ivo Robotnik

(Sonic The Hedgehog)

Covardia costuma ser uma característica comum entre os vilões. Porém, Dr. Ivo Robotnik é campeão no quesito. Em nenhum momento o doutor maléfico sai de suas engenhocas para enfrentar Sonic. Sem contar que o antagonista simplesmente sequestra inúmeros animais fofinhos e indefesos para transformá-los em capangas. O gorducho ainda provoca após os créditos se o jogador não coletar as seis esmeraldas. Que folgado!

Mr. Green

(Yo!Noid)

Mr. Green infesta Nova York de capangas que apavoram a cidade e forçam o prefeito a chamar o mascote da pizzaria Domino's para acabar com a patifaria. Portanto, nada mais justo do que derrotá-lo em um concurso de comer as redondas. No fim, ele simplesmente desiste. Ou seja, acabou em pizza.

Wario

(série Wario Land)

Ganancioso e dono de um sorriso horripilante, o homem do bigode arrepiado estreou como o vilão principal de *Super Mario Land 2* para Game Boy. As características negativas não foram o bastante para ofuscar o carisma controverso do personagem e logo ele se tornou controlável no episódio seguinte da série, *Wario Land*.

King Dedede

(Kirby's Adventure)

Dedede rouba a fonte dos sonhos dos habitantes de Dream Land. Kirby recupera o item e descobre que o 'vilão' fez isso para prevenir as ações de Nightmare, ameaça real à população local. O pinguinzão ajuda o herói no final e se reconcilia com a bolinha rosa.

Gruntilda

(Banjo-Kazooie)

Com diálogos de fazer gargalhar, as falas da bruxa Gruntilda sempre tinham de rimar. Derrotá-la significava ter um olho certeiro, já que o jogador devia lembrar passagens da aventura em um tabuleiro. Tudo se resolve em uma batalha no topo de seu castelo no final, no qual Gruntilda confia no poder da vassoura mágica e se dá mal.

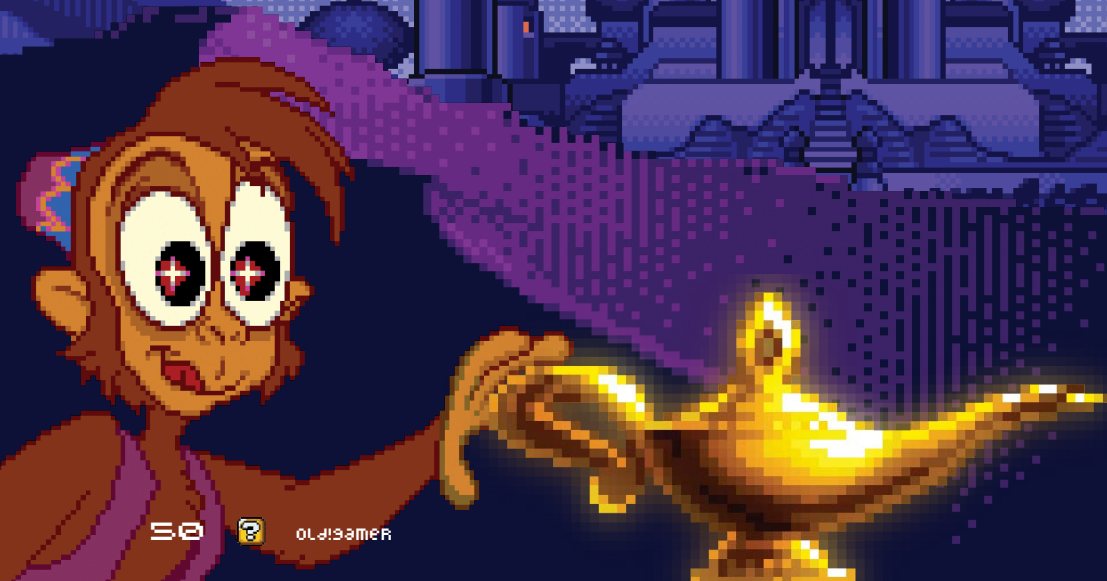
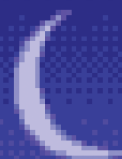
King K. Rool

(Donkey Kong Country)

Após uma jornada lotada de desafios, Donkey Kong e o parceiro Diddy Kong chegam ao embate contra o desgraçado que provavelmente não pagou a conta de luz da fase Blackout Basement. Alguns ataques já levam o crocodilo ao chão, mas a desconfiança em acreditar que um Klap Trap fez o código do jogo nos créditos falsos que rolam mostra que o confronto está longe do fim. O ruim é saber que o esforço foi recompensado com bengaladas de Cranky Kong e todo seu discurso rabugento.

Como uma das animações mais icônicas da Disney brilhou nos videogames com geniais adaptações

Por Alexei Barros

Aladdin e Jasmine estão no maior clima romântico em um dos grandes jogos da Disney na era 16-bit

A o lado de filmes de animação como *A Pequena Sereia*, *A Bela e a Fera* e *O Rei Leão*, *Aladdin* é uma peça importante do período conhecido como Renascimento da Disney. Durante o final dos anos 80 e maior parte dos anos 90, o estúdio presenteou o público com grandes clássicos que revitalizaram o prestígio da empresa. Nos games, a Disney sempre esteve em alta, já que personagens mundialmente conhecidos como Mickey e Donald estrelaram excelentes produções. Mesmo com esse alto nível, as adaptações de *Aladdin* conseguiram sobressair com duas aventuras diferentes para os consoles 16-bit: uma produção da Virgin Games para Mega Drive, e outra da Capcom, para SNES.

Cada produtora encontrou a sua forma de adaptar a história do jovem ladrão que se apaixona pela Princesa Jasmine, mas precisa conter os planos maldosos do vilão Jafar. Para isso, o herói conta com a ajuda do fiel macaco Abu, do tapete mágico e do Gênio que ele despertou da lâmpada mágica. Ambos os jogos tiveram grande importância no cenário de rivalidade entre Sega e Nintendo. Quem se saiu melhor nessa disputa?

DISNEY'S ALADDIN
(MEGA DRIVE)

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Virgin Games e Disney Software
- **Plataforma de origem:** Mega Drive
- **Versões:** Amiga, PC, NES, Game Boy e Game Boy Color

A ntes do surgimento de *Sonic the Hedgehog*, a Sega atacou de diferentes formas para tentar superar o domínio do NES. Uma das iniciativas foi apostar em figuras famosas da Disney, e assim surgiram jogos como *Castle of Illusion* e *QuackShot*. Animações como *Mogli – O Menino Lobo* (1967) e *A Pequena Sereia* (1989), também estavam nos planos da Sega. O estúdio BlueSky Software lançou o jogo *Ariel the Little Mermaid* (1992) para Mega Drive e, depois disso, a softhouse ficou encarregada da adaptação de *Aladdin* (1992). Enquanto isso, a Virgin Games, que havia feito o jogo do mascote do refrigerante 7-up, *Cool Spot* (1993), trabalhava em *The Jungle Book*, jogo do Mogli.

As coisas não iam bem na produção de *Aladdin* na BlueSky. "Acho que a BlueSky estava desenvolvendo, mas a Sega, que obteve os direitos para a versão do Mega Drive, estava achando difícil conseguir a aprovação da Disney", lembra o então programador da Virgin Games, David Perry, à revista GamesTM #57. "A Sega tinha acabado de publicar o nosso último jogo, *Cool Spot*". Eis que surgiu uma proposta tentadora. "A Sega bateu na nossa porta e disse: 'Vocês querem fazer *Aladdin*?' O problema é que já estávamos trabalhando no jogo de *The Jungle Book*, então pensei se era por isso que a Disney foi tão legal com a Virgin", conta Perry.

Aliança vencedora

Um fator forçou a softhouse a apressar o desenvolvimento de *Aladdin*. "Fomos informados que a fita em VHS do filme seria lançada em um período de três meses. O conselho que recebi era simples: não fure o prazo", relembra. "Eu me lembro de sentar na sala de Tom Kalinske, presidente da Sega of America. Recebemos a data limite de 99 dias até o lançamento. Então eu disse que precisaríamos do máximo de suporte possível para conseguir e, felizmente, ele nos ajudou.

Encontrar a saída desse calabouço mal iluminado não é tarefa fácil

A dificuldade dessa parte traz lembranças da lendária Turbo Tunnel de *Battletoads*

Não apenas isso, mas a Virgin e a Disney também nos apoiaram."

Pela primeira vez a Disney ofereceu seus talentos artísticos para a produção do jogo, não somente a aprovação do uso de personagens. Isso resultou na participação de mais de 15 artistas da Disney que trabalharam no filme para desenharem todos os sprites. Para dirigir esse processo, Mike Diatz, da Virgin Games, viajou até a Flórida. "Um dos problemas de fazer a animação dos personagens para um cartucho é que todos os movimentos devem começar e terminar na mesma posição", conta a reportagem da revista VideoGames & Computer Entertainmnet #54 que mostrou os bastidores do jogo. Pelo tamanho dos sprites, a emoção dos personagens é mais perceptível em todo o movimento do corpo do que nos rostos, que são pequenos demais em relação ao filme.

"Esse jogo contém um nível de animação que é geralmente visto em filmes, como sobreposição de imagens ou a forma com que as roupas e os cabelos dos personagens se mexem quando eles correm", diz Paul Curasi, produtor de animação da Disney, à revista GamePro #51. Os programadores da Virgin criaram uma técnica de programação proprietária chamada 'Digicel', que convertia as imagens das células de animação em gráficos digitais de videogame. "Trabalhei nas formas de comprimir a animação dos personagens, então eu as comprimia e reconstruía na hora", lembra David Perry.

O disfarce de Jafar para enganar Aladdin foi reproduzido com perfeição no jogo

"Surpreendentemente, o trabalho fluiu rápido porque peguei um manual técnico mal traduzido do Mega Drive e, acidentalmente, encontrei uma forma de duplicar o rendimento da máquina. Foi muito antes de a Sega documentar esse recurso, então tive um pouco de vantagem." A sorte de Perry é que ele pôde usar a engine de *The Jungle Book* e tirar proveito de outros jogos que a Virgin produziu. "Espremer todos os frames no Mega Drive era tecnicamente impossível, mas felizmente havia um cara chamado Andy Astor, que programou uma fantástica ferramenta para *Cool Spot*, que também tinha muita animação. A ferramenta de compressão chamada 'Dicer' salvou o dia", afirma.

Em meio à correria da produção, *Aladdin* foi mostrado na feira Summer Consumer Electronic Show 1993, realizada em Chicago. A exibição do jogo

Como não notar no Pateta ali na coluna da direita? "Colocamos pequenas referências à Disney pelo jogo e ela concordou com isso. Fiquei impressionado que as pessoas descobriram", conta David Perry

contou com a presença de nomes como Jeffrey Katzenberg, na época presidente da The Walt Disney Studios, e Richard Branson, fundador do grupo Virgin. “Foi uma conferência de imprensa maior que qualquer outro jogo já teve”, conta Perry. Com isso, o VHS de *Aladdin* foi lançado em 1º de outubro e o cartucho para Mega Drive saiu pouco mais de um mês depois, em 11 de novembro de 1993 nos EUA. A missão foi cumprida com êxito, mas para isso muitas vezes foi preciso sacrificar o conforto. “Ainda tive de dormir no meu carro para concluir o projeto no prazo, no entanto”, comenta.

Animação jogável

Apesar de ficar desarmado na maior parte do filme, no jogo Aladdin usa uma cimitarra para ofensivas laterais de curto alcance e pode arremessar maçãs para ataques de longa distância – também sempre para a esquerda ou direita. As frutas são limitadas, mas aparecem em todos os cantos do cenário para serem coletadas. Atacar com a cimitarra exige mais precisão, porque a lâmina do oponente muito provavelmente já terá tirado a energia do personagem. Jogar as maçãs é menos letal e mais seguro, além de fundamentais em alguns confrontos com chefes. Com o terceiro botão do controle do Mega Drive, Aladdin pula:

Os movimentos precisam ser calculados quando o cenário fica quase sem chão

A cena de nocaute no game over segue o bom humor do filme

Dá para ver o talento dos ilustradores da Disneys nas belíssimas cavernas do jogo

o protagonista é um acrobata capaz de subir cordas e se pendurar em postes. Para derrotar os inimigos que estão por perto, o personagem pode tocar em uma lâmpada-bomba, que não aparece com muita frequência. A fumaça da lâmpada mágica é uma maneira criativa de medir a saúde do herói, mas não a mais funcional. Por conta do formato sinuoso, é difícil julgar se Aladdin está com o máximo de energia ou saber quantos golpes ele pode levar até ser nocauteado. Ao menos, a lâmpada mágica pisca a cada dano sofrido, avisando sobre a perda de saúde. Ao coletar corações azuis, a energia do personagem é recuperada.

Os cenários contêm gemas que podem ser usadas quando Aladdin se deparar com o vendedor ambulante, que arma sua quitanda em um piscar de olhos. Com cinco gemas, é possível comprar uma vida extra (que também aparece como item coletável nas fases); com dez, o jogador pode adquirir um desejo, que nada mais é do que um continue. Para diminuir um pouco a frustração, Aladdin pode tocar em potes azuis que servem como checkpoints ao longo das fases. Coletando os símbolos do Gênio e de Abu, há o acesso a dois minigames. No primeiro caso, o jogador tem direito de tentar a sorte em uma máquina de caça-níqueis, com os rostos dos personagens e, dependendo em que parar a imagem, os prêmios são diferentes. No outro minigame, o macaco é controlado para coletar itens extras, desviando de vasos e inimigos.

Há itens específicos em alguns estágios, como a flauta, que faz as cordas mágicas saírem dos potes na Agrabah Rooftops, permitindo que o personagem alcance andares mais elevados; as fatias de maçã, que rendem uma fruta inteira quando quatro são coletadas e bizarramente só aparecem na fase Rug Ride; e, por fim, os artefatos importantes para a história: as duas partes do escaravelho e a lâmpada do Gênio.

Considerando que o jogo foi feito às pressas, é impressionante perceber como o design dos cenários é criativo, com Aladdin tendo de seguir da esquerda para a direita e vice-versa, além de subir plataformas. Na fase Rug Ride, Aladdin foge em um tapete mágico. O Gênio mostra a direção a ser seguida, apontando para cima ou para baixo (ou

1001 NOITES EM OUTROS SISTEMAS

Ver a versão de *Aladdin* desenvolvida pela Virgin Interactive em outras plataformas não seria estranho – isso se as plataformas da Nintendo não fizessem parte da lista. NES, Game Boy e, mais tarde, o Game Boy Color tiveram adaptações do jogo de Mega Drive, não do título para SNES. Veja o desempenho dessas e das demais conversões.

Amiga (Disney Interactive Studios / Virgin Interactive, 1994): adaptação honesta, apenas com algumas mudanças mínimas: o HUD do jogo concentra todas as informações na parte superior da tela e a energia é indicada por uma ampulheta em vez da lâmpada do gênio. As músicas apresentam uma sonoridade agradável.

PC (Disney Interactive Studios / Virgin Interactive, 1994): basicamente, essa adaptação para o sistema operacional DOS está no mesmo nível da versão de Amiga, mantendo a excelência da animação. Como a trilha é em MIDI, a qualidade dos timbres obviamente varia de acordo com a placa de som utilizada.

NES (NMS Software / Virgin Interactive, 1994): considerando a competência de outros jogos da própria Disney e a época em que foi lançado, trata-se de uma adaptação muito aquém da capacidade do NES. Evidentemente, não seria possível ter o mesmo nível da animação do Mega Drive, mas a escolha das cores é um horror e muitas vezes não há contraste dos gráficos do protagonista com o cenário.

Game Boy (NMS Software / Virgin Interactive, 1995): em uma telinha em preto e branco, o jogo perde todo o impacto por conta das limitações do portátil, por melhor que seja a intenção de reproduzir a aventura. Não daria para esperar nenhum milagre.

Game Boy Color (Crawfish Interactive / Ubisoft, 2000): lançada anos depois do jogo de 1993, essa conversão evidentemente supera a adaptação do Game Boy e, por que não, do NES, já que as cores dos cenários foram mais bem escolhidas. Só o sprite do príncipe que não ficou muito parecido com o original.

Pela loucura geral, chega a ser difícil encontrar a saída na fase Inside the Lamp

até para cima e para baixo ao mesmo tempo, no caso de o protagonista passar no meio), mas ele não é infalível e, às vezes, se limita a sinalizar um '?' para o jogador adivinhar o caminho correto.

A Virgin Games também recebeu ajuda na parte musical. "Conseguimos as partituras de Tim Rice e Alan Menken e eles disseram que podíamos usá-las o quanto fosse possível", afirma à revista Retro Gamer #135 o músico Tommy Tallarico, mais conhecido por ser o produtor da turnê de game music Video Games Live. Na época, Tallarico não sabia ler partituras, então contratou os serviços de Donald Griffin. "Donald é um grande compositor, arranjador e orquestrador. Eu decidia qual faixa queria do filme e mandava uma cópia a ele", conta Tallarico em entrevista para o site Sega-16. Griffin fazia arquivos MIDI das partituras limitados a seis ou oito canais monofônicos e as enviava de volta para Tallarico. Dessa forma, canções icônicas do filme, como a romântica "A Whole New World" na tela-título, a animada "One Jump Ahead", tema da Agrabah Market, ou ainda a circense "Friend Like Me" na Inside the

Lamp, ganharam um novo sentido como músicas instrumentais sintetizadas. Tallarico compôs temas na mesma pegada do filme e estava inspirado na música jazzística do segundo estágio, The Desert.

Desejos realizados

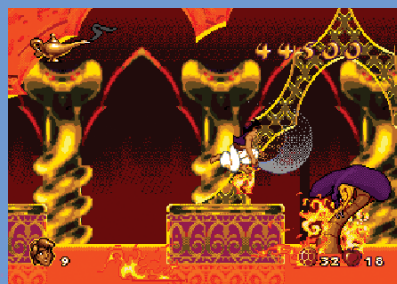
Aladdin do Mega Drive, que foi lançado oficialmente no Brasil pela Tectoy, se saiu bem nas análises por aqui. "O game consegue ter cenários que são a cara do desenho, uma trilha sonora superfiel e até o senso de humor da história. Para completar, a movimentação do personagem é muito bem-feita e rápida", diz o texto publicado na Ação Games #46. O visual é o que mais chamou a atenção. "Aladdin é um dos jogos mais bonitos já lançados. O personagem tem tantos olhares, expressões e movimentos diferentes que é um prazer constante vê-lo", afirma o review da GamePro #52. Porém, o autor da análise criticou a trilha musical. "Apesar de ser divertido murmurar as músicas, as faixas e as vozes digitalizadas dos personagens não são de primeira linha."

De modo geral, essa também foi a opinião da revista inglesa Edge #2. "Pequenos detalhes como o momento em que você deixa o Aladdin parado por um tempo e ele começa a fazer malabarismo com as maçãs ou a maneira com que o camelo cospe quando o personagem pisa nas costas dele – tudo isso dá ao jogo um aspecto cômico e muito polido", elogia o texto. "Você tem total controle do personagem e a curva de dificuldade é correta. De fato, tudo é simplesmente perfeito. Bem, quase. O áudio poderia ser melhor."

Após a conclusão de *Aladdin*, a Virgin solicitou a David Perry que terminasse a produção de *The Jungle Book*. Na mesma época, no entanto, Perry conseguiu obter o Green Card, o que garantia a ele, como imigrante, o direito de formar uma nova produtora nos EUA. Esse novo estúdio se tornaria a Shiny Entertainment, mais conhecida pela série *Earthworm Jim* – que, inclusive, usa um método de animação parecido com *Aladdin* que ficou conhecido por 'Animotion'. *The Jungle Book*, por sua vez, teve a produção finalizada pela softhouse britânica Eurocom (hoje extinta).

Aladdin do Mega Drive criou um novo paradigma de gráficos de videogame. Prova disso é o quanto o jogo incomodou a concorrência, como mostra um episódio que aconteceu durante as negociações da Rare com a Nintendo que culminaram na parceria entre as duas empresas. "*Aladdin* tinha saído para Mega Drive e era muito bonito. O pessoal da Nintendo disse: 'Queremos um jogo mais bonito que aquele, que use a tecnologia de vocês e que tenha Donkey Kong'", afirma o game designer Gregg Mayles à Edge #219, contando o acordo inicial da produção de *Donkey Kong Country* do Super Nintendo. O resto é história.

O minigame com o macaco Abu garante itens bônus

Na tela de Options, com o cursor em Difficulty, a sequência de botões ACACACACBBBB habilita a tela de cheats. Mas antes disso dá para ver um easter egg com a cara do David Perry

Para vencer a forma final de Jafar, o jogador ainda precisa confiar no ataque das maçãs

DISNEY'S ALADDIN (SNES)

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma de origem:** Super Nintendo
- **Versão:** Game Boy Advance

Os jogos da Disney publicados pela Sega são apenas um lado da história. Desde o sucesso de *DuckTales* no NES, a Capcom desenvolveu uma série de jogos de plataforma para consoles da Nintendo. Essa tradição continuou no SNES com *The Magical Quest Starring Mickey Mouse* (1992), *Goof Troop* (1993) e *Aladdin*. Os dois últimos tiveram a participação de Shinji Mikami – que anos mais tarde revolucionaria o gênero survival horror com *Resident Evil* no PlayStation. O jogo da Capcom chegou dez dias depois de *Aladdin* do Mega Drive, em 21 de novembro de 1993. No Brasil, o cartucho foi lançado oficialmente pela Playtronic.

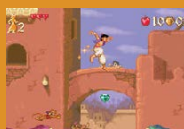
Em relação à história, *Aladdin* no SNES não faz melhor do que no jogo concorrente, mostrando a trama por meio de cutscenes não muito empolgantes. Com sprites que imitam o filme, *Aladdin* é um jogo muito bonito no SNES, exibindo belos cenários com efeitos de paralaxe. Em algumas fases, Aladdin é acompanhado, como no filme, pelo macaco Abu. Enquanto o herói enfrenta um chefe, o pequeno símio assiste à luta, torcendo pelo parceiro, dando socos no ar.

Aqui, Aladdin não dispõe de uma espada, mas também pode atacar maçãs, igualmente limitadas. Porém, as frutas na maioria das vezes não bastam para derrotar os inimigos, elas apenas os deixam atordoados por um breve período. As maçãs não aparecem soltas pelo cenário como no Mega Drive, mas dentro de jarras verdes que precisam ser derrubadas e ainda revelam outros itens. Em compensação, o protagonista pode saltar em cima dos inimigos no melhor estilo *Super Mario Bros*. Apertando o botão de pulo no momento em que o herói atinge o oponente, o salto é maior – o mesmo ocorre em algumas tendas e baús do tesouro.

Aladdin pode se segurar em plataformas para subir nelas e correr, embora a mudança de velocidade entre andar não seja tão grande assim. Coletando um tapete e ativando-o com o botão R, Aladdin pode planar pelo cenário. Um pão recarrega um coração e um frango assado recupera a energia toda. É possível coletar um coração para aumentar o total de energia e isso também acontece acumulando 100 gemas (as verdes valem um ponto e as vermelhas três). A lâmpada mágica concede uma vida extra, e com o escaravelho dourado o jogador ganha o direito de jogar um minigame de roleta para ganhar itens no intervalo das fases. Diferentemente do jogo da Virgin Games, o *Aladdin* da Capcom conta com passwords.

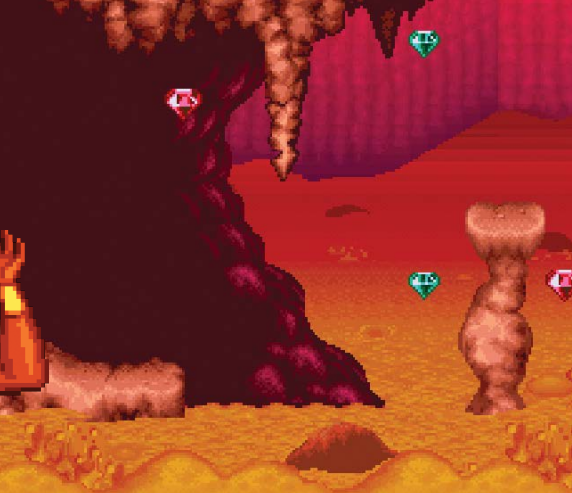
Como no jogo do Mega Drive, há uma fuga no tapete mágico, mas essa parte não é tão difícil. Além disso, é reproduzido o passeio de Aladdin com Jasmine no tapete em uma fase bônus para simplesmente aproveitar a paisagem noturna ao som de uma versão instrumental da "A Whole New World". A fase do Gênio, que conta com uma rendição da "Friend Like Me", é ainda mais maluca que no Mega Drive, com rostos dele por toda parte. E a transformação de Jafar em cobra mostra o vilão em toda a sua onipotência.

O efeito de paralaxe com o palácio ao fundo evoca belas memórias do filme de animação

"Originalmente, a frente da caixa do jogo tinha o Gênio. A Disney vetou isso, então nós tivemos de colocar o Gênio na parte detrás da caixa em um tamanho menor", conta Shinji Mikami. O ator Robin Williams, que dublou o Gênio, estava em litígio com a Disney. Ele alegava não ter autorizado o uso de sua voz em propagandas e produtos inspirados no filme

No GBA, *Aladdin* não tem as canções do filme, mas possui save

Os sprites do jogo têm o padrão Capcom de qualidade

A falta de uma espada

Pela proximidade de lançamento, as comparações com o jogo da Virgin Games foram inevitáveis. "Embora a animação não seja tão espetacular como da versão de Genesis, há algumas animações realmente cômicas", considera a GamePro #53. "A trilha conta com

canções do filme, mas o resto das músicas de fundo são esquecíveis e sem graça. Uma voz digitalizada para o Gênio tornaria o áudio muito mais divertido." A revista britânica Edge #4 reclamou severamente da duração e da falta de desafio. "O jogo é muito curto e terrivelmente fácil de terminar. E isso é uma grande vergonha quando os elementos do jogo, notavelmente os controles, brilham tão luminosamente. O gameplay é um pouco mais sofisticado, pegando emprestado um monte das mecânicas de *Prince of Persia*", diz o texto. A trilha musical também foi criticada pela publicação. "Uma desanimadora adaptação do

A fuga no tapete mágico é difícil, mas não tanto como no Mega Drive

filme, com exatamente os mesmos sons usados em todos os jogos da Capcom para SNES."

Embora *Aladdin* do Super Nintendo tenha seus méritos, o próprio Shinji Mikami reconhece que a versão da Virgin Games é superior. "Se não tivesse feito [o jogo do SNES], provavelmente compraria o jogo do Genesis. Em termos de animação, acho que a versão do Genesis é melhor. Ela tinha uma espada. Na verdade, eu queria ter uma espada", fala o game designer ao Polygon. O site também buscou a opinião da David Perry sobre a declaração de Mikami, que foi político em sua declaração. "Sou suspeito pois fiz o jogo original. Então diria que se eu não tivesse feito a versão de Genesis, provavelmente compraria o jogo do SNES", brinca.

DISNEY'S ALADDIN
(MASTER SYSTEM)

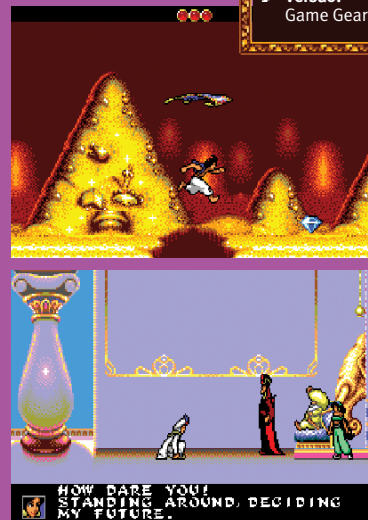
- **Ano:** 1994
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sims
- **Plataforma de origem:** Master System
- **Versão:** Game Gear

Com toda a atenção voltada para as edições de *Aladdin* nos 16-bit, é provável que muitos jogadores tenham passado despercebidos pela adaptação para Master System. Responsável pela versão de *Ristar* para Game Gear, a desenvolvedora Sims fez um jogo bastante caprichado.

A história é mostrada com legendas e os próprios gráficos do jogo, com quadros que destacam detalhes que seriam pequenos demais para mostrar nos sprites convencionais. Por incrível que pareça, o resultado é muito melhor do que as monótonas cutscenes dos jogos 16-bit.

Nas duas primeiras fases e na oitava Aladdin corre automaticamente por um vasto cenário. O jogador deve controlá-lo de modo a pular buracos e desviar de obstáculos e outros objetos que aparecerem no caminho, isso sem deixar que o inimigo o alcance. Assim como no Super Nintendo e no Mega Drive, essa versão conta com estágios de voo no tapete mágico, guiando Aladdin por rotas às vezes bastante estreitas.

As fases de plataforma são muito mais cadenciadas do que nas duas versões 16-bit, lembrando até mesmo o clássico *Prince of Persia* e o obscuro *Nosferatu* do SNES. Tirando a espada, usada apenas na batalha final contra

As fases com deslocamento automático reproduzem bem as fugas do filme

Os trechos de história com os gráficos do jogo são uma grande sacada

Jafar, a única coisa que Aladdin tem a fazer ao se deparar com um oponente é atirar as poucas pedras que pega pelo cenário para atordoá-los momentaneamente. Os pedregulhos ainda podem ser usados para ativar portas e muitas vezes é necessário explorar o ambiente para encontrar chaves que abrem outras portas.

Com dois toques no direcional Aladdin corre, e ele também pode andar agachado para não ser ferido pelos espinhos do chão, dar uma rasteira para entrar em passagens estreitas e se pendurar em plataformas. Neste último movimento, é difícil encontrar o ponto onde o protagonista pode saltar e agarrar o nível superior. *Aladdin* também ganhou uma versão similar para Game Gear que tem um campo menor de visão do cenário. Ambas as edições foram lançadas no Brasil pela Tectoy.

GEX

A lagartixa que foi do 2D ao 3D na geração 32-bit

Criado pela Crystal Dynamics, *Gex* nasceu no 3DO com um pé na geração 16-bit por ainda apostar na perspectiva bidimensional. O personagem sobreviveu à decadência precoce do console e seguiu para outras plataformas. Além do 3DO, Gex também deixou o 2D para trás com duas sequências poligonais, mantendo-se nos sprites apenas nas versões para Game Boy Color. Repletas de referências à cultura pop, as aventuras marcaram época, mas Gex não teve continuidade nas gerações seguintes. Veja algumas curiosidades da curta carreira da lagartixa.

Mascote não oficial do 3DO

Gex foi considerado informalmente o mascote do 3DO por conta do bundle do modelo FZ-10 da Panasonic, que incluía o primeiro jogo do personagem verde.

Voz diferente

Dana Gould (foto) foi o dublador de Gex nos EUA. Na Europa, ele fez a voz no jogo original, mas foi substituído por Leslie Phillips em *Enter the Gecko* e por Danny John-Jules em *Deep Cover Gecko*.

Agent Xtra

A terceira aventura da série tem a participação de Marliece Andrada, modelo da Playboy e atriz do seriado *Baywatch*, no papel da personagem Agent Xtra. Ela também aparece na capa do jogo.

Rei da tacada

Ao lado de Sweet Tooth, de *Twisted Metal*, e Sir Daniel Fortesque, de *MediEvil*, Gex é um personagem secreto em *Hot Shots Golf 2* (PlayStation). Ele é o único dos três sem relação com a Sony.

À espera do renascimento

Hoje, *Gex* é de propriedade da Square Enix, mas outros estúdios podem apresentar propostas de jogos da lagartixa para a produtora. Quem se candidata?

REVISTA
OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA
GRANDES
PERSONAGENS

40 SÉRIES DE PLATAFORMA

Nas primeiras gerações de videogames, o gênero de plataforma foi um dos carros-chefes das principais produtoras e fabricantes de consoles. Alguns dos personagens mais icônicos surgiram em jogos desse estilo como mostra nossa seleção de 40 séries clássicas de plataforma. Jogos de ação lateral, como *Contra*, *Metroid*, *Castlevania*, *Shinobi* e *Mega Man* serão lembrados em outra oportunidade, assim como os demais subgêneros.

A Boy and His Blob

Adventure Island

Aero the Acro-Bat

Alex Kidd

Ape Scape

Asterix

Banjo

Bonk

Bubsy

Bug!

Chameleon Twist

Chip 'n Dale Rescue Rangers

Commander Keen

Crash Bandicoot

Croc

Disney's Magical Quest

Donkey Kong Country

DuckTales

Gex

Illusion

Kirby

Klonoa

Lode Runner

Montezuma's Revenge

Pac-Man World

Pandemonium!

Pitfall!

Rainbow Islands

Rayman

Sonic the Hedgehog

Spot

Spyro

Super Mario

The Goonies

The Great Giana Sisters

Tiny Toons Adventures

Tomba!

Umihara Kawase

Wario

Yoshi

EDITORA
EUROPA